XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

016. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

699 Ft

2011. NOV. II. évf. 10. szám

ISSN 2061-8808



UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION

SIVATAGI SHOW

Ha volna több életem

Egyik este azon kaptam magam a Dark Souls tesztelése közben, hogy a kontrollert magam mellé helyezve szimplán csak bámulom a mozdulatlan hősöm mögötti tájat, miközben a lélegzetemet visszafojtva hallgatom a környezeti hangokat – és gyönyörködöm az összképben, amely minden elképzelésemet felülmúlja. Elgondolkoztam azon, mennyit fejlődött a videojátékos ipar, mekkora élményeket okozhatnak a modern klasszikusok az embereknek, akik kicsit kitörnének a megszokott hétköznapokból. Elgondolkoztam azon, mekkora csoda az, aminek mi most a részesei lehetünk.
Ez a pillanat pedig ebben a hónapban sokaknál megtörténhetett, függetlenül attól, milyen stílusban vannak otthon, vagy hogy hardcore-nak, casualnek, vagy éppen sima játékosnak vallják magukat. Ugyanis ha az előző számban azt írtam, bármit szívesen leteszteltem volna, az most hatványozottan igaz. Itt a sokak által várt Uncharted, ami lehet, hogy agyon van szkriptelve, és részben a látványával, részben pedig az előre meghatározott módon történő játékmenetével éri el a sikereit, mégis annyira bombasztikus, hogy szó nélkül nem lehet elmenni mellette. Simán végigjátszottam volna, hogy elmeséljem, milyen is volt az égő házban végigkapaszkodni az összes létező gerendán. Fantasztikus!
Aztán megjelent végre az id legújabb attrakciója, a RAGE, amit az összes FPS-rajongó nagy reményekkel várt. Igen, simán végigjátszottam volna, hogy bejárjam a Mad Max- és egyéb utópia-filmek ihlette világot, mialatt minden mutánssal alulról szagoltatom az ibolyát.
Nem kétséges, hogy simán magamra öltöttem volna a denevérruhát is, és szívesen beleszimatoltam volna Arkham City sötét sikátorainak bűzébe, miközben a mindenhol jelenlévő őrültek vihogását hallgatom.
Mondhatnám úgy is, hogy simán kipróbáltam volna minden egyes virtuális életet, amelyet ez a messzemenőkig fantasztikus hónap nyújtott. Most igazán jó játékosnak, gamernek lenni – ilyen felhozatal régen volt már. Ám nekem csak egy életem van, így sok pótlás vár rám, ellenben a magazin professzionális írói minden, a digitális világban tapasztalt történetről beszámolnak nektek, méghozzá a tőlünk/tőlük megszokott baráti stílusban, amely mellett azért a programokkal kapcsolatos tények sem vesznek el.
Termékeny időszak ez a mostani, de a következő hónap sem lesz rosszabb, vagy gyengébb, ezért csak azt tudom mondani, hogy készüljön fel mindenki a következő csodákra.
Játékból egyébként annyira sok érkezett, hogy még a Retro-rovatunk is szüneteltetésre kényszerült egy rövid ideig – természetesen nem fejezzük be, hiszen tudjuk, hogy szeretitek (legalábbis a beküldött kérdőívek válaszai erre utalnak… és ha már kérdőívek: feldolgozás alatt állnak, a közeljövőben pedig az így született eredményeknek megfelelően alakítjuk a magazint, mert szeretnénk, ha azzal maximálisan elégedettek lennétek).
Mindezek mellett továbbra is vannak nyereményjátékok (amennyiben balra nézel, láthatod, hogy nemsokára az is eldől, ki nyerheti meg a leghűségesebb olvasónknak járó tévét), ilyen-olyan érdekességek, de ami ebben a számban elviszi a hátán a magazint, az mindenképpen a játéktesztek hatalmas mennyisége.
Olvasni tehát van mit, játszani tehát van mivel, most már csak rajtad múlik, mennyire élsz a lehetőséggel. Mi mindenesetre visszavárunk a következő hónapban is, mert akkor is sok mesélnivalónk lesz. Elvégre, ahogy már azt korábban is írtam, most igazán jó játékosnak, gamernek lenni, és ezt mi be is bizonyítjuk neked – hónapról hónapra.

Tartsatok hát velünk legközelebb is.

Böjtös Gábor





IMPRESSZUM

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Kiadó
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u. 1-2.

Terjesztés
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Szerkesztőség
Főszerkesztő:
Böjtös Gábor
bojtosgabor@konzol.eu
Szerkesztő:
Raj Krisztián
rajkrisz@konzol.eu
Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán
fekete.zoltan@konzol.eu
Gazdasági igazgató:
Martin
martin@konzol.eu
Laptulajdonos:
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel
Morvay Péter
morvay@konzol.eu

Előfizetés
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u. 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu
Digitális előfizetés:
www.dimag.hu/konzolmagazin



18

30



38

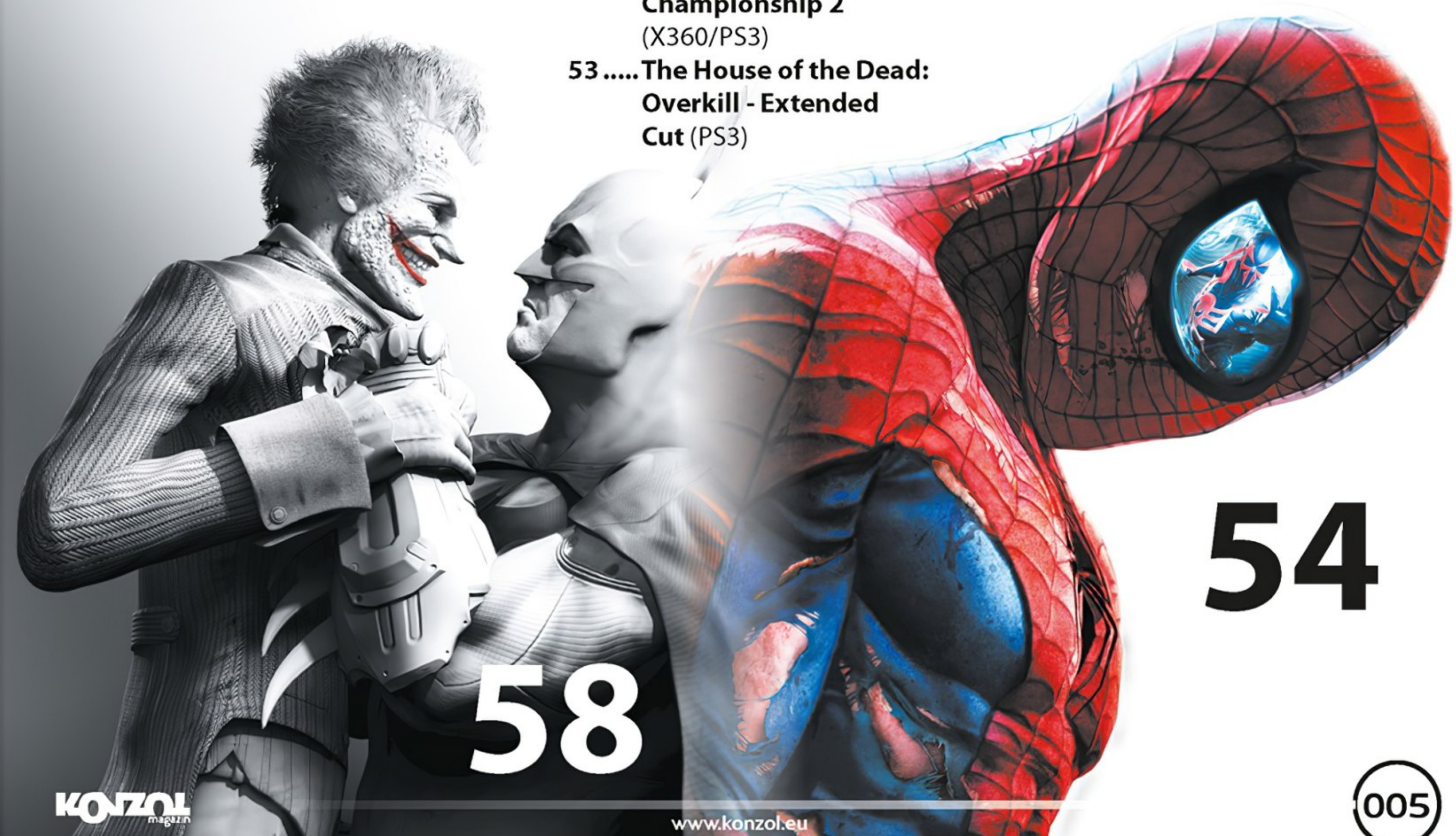


24

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

TESZTJEINK

ROVATAINK



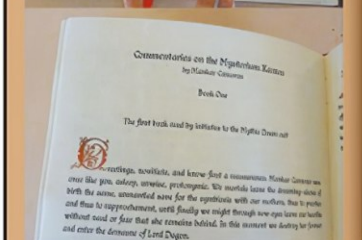
54

58










Szerepjátékos álom bőrkötésben

A tél megállíthatatlanul közelít, a legtöbben pedig már alig várjuk, hogy a hófödte hegyek között több száz órán át barangolhassunk, és véres küzdelmek árán sárkányfejeket hányjunk kardnyélre – persze nem a kékestetői síparadicsom közepén, hanem a Skyrim virtuális lankáin. A legújabb The Elder Scrolls-felvonás megjelenése a küszöbön áll, azonban egy „notadoctoreither" név mögé bújó kalandor még csak most tért vissza Oblivion földjéről – közel sem üres kézzel. Röpke három év alatt az úriember összeszedte a játék világában fellelhető összes könyvet és tekercset, hosszú heteken át szerkesztette, tartalomjegyzékkel látta el, majd a színes illusztrációkkal gazdagon tűzdelt végeredményt nekiugrasztotta egy lézernyomtatónak. Az akár önvédelmi célokat is ellátó, testes 950 oldal természetesen jó minőségű pergamenlapokra került, amit aztán saját kezűleg pólyált igényes bőrkötésbe a lelkes fanatikus. A szerepjáték-rajongó olvasóink – jobb esetben csak – szemgödörből történő önkéntelen nedvesedésére van megoldás: hősünk a teljes anyagot közkincsé tette az interneten, részletes instrukciókkal kiegészítve. Ki csinálja utána?

http://www.geekosystem.com/oblivion-books-bound-real-life/

Dehogy magzatvíz, inkább a sárkányt figyeld!

A The Elder Scrolls világa iránti fanatizmus úgy látszik, valóban nem ismer határokat. A szerepjáték-rajongó Chaz a tavalyi Quakecon alatt kérte meg aranyos gamer felesége, Stevi kezét, majd a boldogító igen kimondása után rögtön egy mindehhez méltó esküvőt kezdtek tervezni. Az idei showra azonban már hárman érkeztek, így Stevi – időközben kilenc hónapos terhesként – már nem csak a Skyrim megjelenését várhatta záros határidőn belül. A pár gyanútlanul ült be a játék prezentációjára, a kicsi viszont minden bizonnyal nem látott túl jól a mama hasából: „…mikor Todd Howard lerántotta a leplet a fagysárkányról, láttam, hogy Stevi nagyon izgatott lesz, valószínűleg ez indította el a szülést…" – emlékszik vissza Chaz. Természetesen jó(?) gamerekhez méltóan, párosunk diszkréten figyelve, a magzatvíz közepén ülte végig a fél órás bemutatót – a dedikálást, és az újságírók kérdéseit legalább már nem várták meg, így néhány óra múlva megszületett a kis Atari Lynn. Igen. Atari…

QUAKECON 2010



Poligon-zsoldosok az IRA kötelékében?

Mikor jutnak el a videojátékok arra a szintre, hogy ne lehessen megkülönböztetni őket a valóságtól? – gyakran felmerülő kérdés. Az egyik vezető brit televíziós csatorna dolgozóit már most sikerült megtréfálnia a poligonhegyeknek. Egy kései órában sugárzott dokumentumfilm a líbiai segítséggel elért fegyverek pusztítását demonstrálta egy ellenséges helikopter szitává lövésével – a megrázó képsorok alatt az „IRA felvétele 1988-ból"-felirat volt olvasható. A narrátor közben a nézők megnyugtatására elmondta: a támadásban senki nem vesztette életét. Nem meglepő, hiszen a háttérben nem valós háborús felvételek, hanem egy számítógépes taktikai lövölde, az ARMA II mozgóképe futott, amit egyenesen egy rossz minőségű rajongói videóból emeltek át. Az ITV a később kiadott közleményében elismerte, hogy a játékból használtak fel jeleneteket „véletlenül" – a gyors szerkesztési folyamatot okolják, az ügyet pedig úgy jellemezték, mint „egy szerencsétlen példája az emberi hibáknak". Kellemetlen.

(Mintha ehhez hasonló móka már nálunk is lett volna, csak éppen a Denevéremberrel, és egy igen „profi" kritikussal. Aki emlékszik, tudja, hogy miről beszélek. – BG.)



Te tudod, mit írsz alá?

PLAYSTATION® Network

A PlayStation Networköt ért hackertámadásokat minden békés gamer igyekszik elfelejteni – úgy látszik azonban, hogy ezt mindkét oldal nehezíti. Philip Reitinger, a SONY online biztonsági főnöke a napokban újabb behatolás részleteit hozta nyilvánosságra: a tettesek valószínűleg a korábban kilopott adatokkal próbáltak meg bejutni a felhasználói fiókokba – a nyilatkozat szerint a próbálkozások 0.1 százaléka járt sikerrel. Pánikra semmi ok, a bankkártya adatok az érintett felhasználónevek esetében is biztonságban vannak, az újbóli bejelentkezéskor azonban új jelszó megadása szükséges az esetükben.
Ha pedig már a login-képernyőnél járunk, nem árt elolvasni – pontosítok: nem ártott volna elolvasni, hogy milyen pontokkal bővültek a PSN felhasználási feltételei.
A SONY ellen jelenleg is folyó bírósági tárgyalások megismétlésének gátat vetve bekerült néhány további kitétel, így a frissítést elfogadva lemondunk a tömeges perekben való részvételi jogunkról, azaz a közös jogi képviseletről, amit ilyen esetekben alkalmazni szoktak – ezt az amerikai jogban „class action lawsuit"-nak nevezik. Több külföldi sajtó, többek között a BBC Technology, felháborodva számolt be az esetről, az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy az eljárás nem egyedülálló, hiszen a Blizzard, vagy az EA évek óta ilyen feltételekkel kínálja a termékeit. Csak ezeket eddig senki nem olvasta el?

Perben az EA. Mindkettő.



Egy kaliforniai bíróság asztalára érdekes kereset futott be a napokban. A széles körben ismert, videojátékokat kiadó Electronic Arts perbe fogta a floridai illetőségű Energy Armor-t, mondván, hogy a cég logója és marketingje megtéveszti a vásárlókat. Az emblémák közötti nyilvánvaló hasonlóságot tovább súlyosbítja, hogy a főleg fitness-termékeket gyártó cég reklámkampányában – értelemszerűen – szintén profi sportolók tűnnek fel, hasonlóan az EA sportjátékaihoz. Állítólag a kiadóóriás többször megkérte az Energy Armor-t a logó kicserélésére, a cég azonban nem reagált a megkeresésre. Az Electronic Arts bíróság útján szeretné megtiltani a megtévesztő logóhasználatot, feloldani a sportszergyártó vállalat védjegyoltalmi kérelmét, valamint az összes eddig legyártott termék azonnali megsemmisítését követeli. Pedig nem lehet kizárni annak a lehetőségét, hogy valaki pont a vulkáni hamut és negatív ionokat tartalmazó csuklópántra nézve rohant volna el Fifát vásárolni…

Norbi update? Ugyan… Halo 3!

Neal Stephenson, az amerikai származású sci-fi író – hazánkban leginkább a Gyémántkor-, és a Snow Crash kötetei lehetnek ismertek – nem éppen szokványos módon próbálja megőrizni az egészségét. Miután akaratán kívül átvirrasztott néhány éjszakát az Xbox előtt, rájött, hogy a Halo univerzumába lépve könnyedén elfeledkezik a körülötte lévő világról és egyéb kötelességeiről – tudnánk erről mi is mesélni. „Mindig gyűlöltem a hagyományos kondi gépeket, mert fárasztóak és unalmasak. Aztán rájöttem, hogyan tehetném mindezt izgalmasabbá…" – mesélte az író, aki azóta az eliptikus trainer közelébe már csak kontrollerrel a kezében merészkedik. „Heti néhány alkalommal játszom a Halo 3 egyjátékos kampányát, 45 perces szériával, miközben a tornagyakorlatokat végzem. Legendary-fokozaton próbálkozom, ami nagyon lassan megy, de éppen ez a cél." Köszönjük a fitness-tanácsokat mester. (Én már hosszú hónapok óta Forzázás közben szobabiciklizem – viszont lényegesen kevesebb sci-fi regényt írok, mint ő…)



Az Apple elkergeti a konzolokat?



„Azt gyanítom, hogy az Apple hamarosan elindít egy olyan, nappalikba szánt termékcsaládot, ami alapjaiban fogja újradefiniálni az elvárásainkat, így a hagyományos konzolok, mint az Xbox 360, a Playstation 3, a Wii, egyszerűen eltűnnek…" – mondta Gabe Newell, a TechNW-konferencián, majd hozzátette: „ezek nem tények, jelenleg nincs tudomásom semmilyen új eszközről." Ennek ellenére a Valve vezetőjének jövőképe talán nem is annyira abszurd, mint amilyennek első hallásra tűnik: az Apple pár év alatt teljesen átalakította az „okostelefonok" világát, vagy a hordozható zenelejátszókról és táblaképekről kialakult képünket, hogy az asztali gépek és laptopok piacáról ne is beszéljünk. A pár dolláros játékkínálatával napjainkban a kézi konzolokat szorongatja egyre erősebben az óriáscég, jelentős célközönséget csábítva el a Nintendo, és a Sony orra elől – talán pár év múlva valóban egy alma logó izzik fel a képernyők alatt?



sQr`

„Mindig akadhat egy nálad okosabb”

Jimmy Wales, a Wikipédia alapítója

Használtál már Wikipédiát?

Bekopogtunk a frissen alakult Videojáték-műhely virtuális ajtaján, ahol *Rudner Ferenc* – vagy közismertebb nevén Rudymester – fogadott bennünket. Körbevezetett a magyar e-enciklopédia gamer bázisán, mi pedig nem átalkodtunk sűrű kérdés-cunamit zúdítani a nyakába.

Kezdésként ejtsünk pár szót az alapkövek letételéről. Mi is az a Videojáték-műhely, és kik állnak a kezdeményezés mögött?

A Wikipédia-műhelyek különböző témák köré szerveződő munkacsoportok, amelyek célja az adott terület szócikkeivel kapcsolatos feladatok megfogalmazása, a munka összehangolása, és értékelése. A Videojáték-műhelyt három szerkesztő (ez az alapítás feltétele): Laci.d, HáeS és jómagam keltettük életre.







Létezik a magyar Wikipédián más csoportosulás, amelyik a videojátékokkal foglalkozik?

Tudtommal nem. Persze eddig is készültek a témában szócikkek, hiszen átfedések mindenhol vannak, több informatikai szócikk a mi érdeklődési körünkben is megfér. Ilyenek például a játék engine-ek, a perifériák, vagy az Anime-műhely esetében a Pokemon-játékok. *(halkan dúdolni kezdi a főcímet)*

Pillanatnyilag hány ember munkálkodik a műhelyben? Mennyi időt tudtok ráfordítani a mindennapi teendők mellett?

Jelenleg kilenc főt számlálunk, a műhelylapon minden tag mellett szerepel az a terület, amivel foglalkozik. Én kizárólag a videojátékos témakörben vagyok aktív – hetente minimum két órát, de ha elkap a szerkesztési láz, ennek a többszörösét is eltöltöm a gép előtt. Kiemelkedőnek tartom HáeS tevékenységét a csapaton belül – heti több kiváló szócikk születik kezei alatt. Természetesen a többiek munkája is fontos, hiszen van, aki a helyesírást nézi át, más sablonokat készít a gyorsabb szerkesztésért.

Nyilvánvaló, hogy a szabad lexikon elveiből adódóan ebből semmilyen anyagi haszon nem származik. Így adja magát a kérdés: mi a fő motiváció? A téma iránti tisztelet és szeretet elég erős mozgatórugó?

Aki Wikipédiát szerkeszt, az valamit adni akar a közösségnek, és az embereknek. Nagyképűen hangzik, de a legtöbb szerkesztő ezért dolgozik, és áldozza fel a szabadidejét. Egy szócikk írása közben a szerkesztő is tanul, hiszen információkat keres az internetről vagy könyvekből, így miközben a hobbijával foglalkozik, a közösségért is tesz – valamint a többi szerkesztő gyakran elismeri a munkáját egy-egy virtuálisan adható medállal. A régóta ténykedő wikipédisták akár több tízezer mentett változtatáson is túl vannak – ők a keménymag.

A videojátékok alapvetően nem kaptak túl nagy figyelmet az eddigi szerkesztőktől. A szócikkek között lavírozva könnyen észrevehetjük, hogy alapvető fogalmak és klasszikusok hiányoznak – mint a Pong, vagy a Tetris. Mennyire rossz a helyzet? Meg lehet becsülni, hogy mekkora a sürgősen pótlásra váró anyagok mennyisége?

Hatalmas. Első feladatunk volt a hiányzó szócikkek összeszedése. Ez inkább csak egy ötletláda, ahova mindenki bedobja a javaslatát. Az általad említett alapjátékok mellett rengeteg cím és kultikus konzol hiányzik – a mi kapacitásunk viszont véges. Az egyik leggyengébb láncszemünk maga a „videojáték”-szócikk.

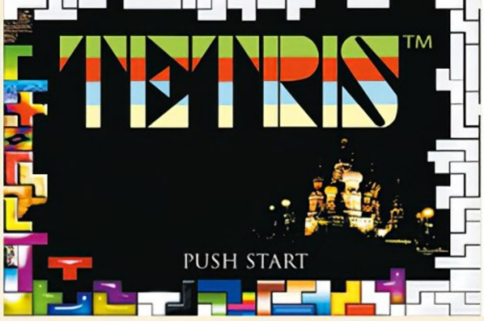
A műhely rövid fennállása óta hány szócikk készült el, milyen mérföldköveken vagytok már túl?

Az első hetek munkája a videojátékkal kapcsolatos szócikkek összegyűjtéséről szólt, amivel közelítünk az 1000 felé. Ezeket megjelöltük értékelő sablonokkal, és információs boxot kaptak. Eddig öt kiemelt szócikkünk van, amelyek tartalmilag gazdagok és átfogóak a témát illetően. Igaz, ezek a lapok még régebben készültek – reméljük hamarosan bővülni fog ez a szám.

Az angol nyelvű anyahonlapon szinte minden altémának (szerep-, verseny-, akciójátékok) külön műhelye van. Ti mire összpontosítotok jelenleg? Van tervezett irányvonal, vagy a kedvetek és pillanatnyi érdeklődésetek határozza meg, hogy melyik szócikk kerül sorra?

Valóban, bár nálunk a létszám miatt nem lehetséges egyelőre az ilyen szintű szegmentálódás. Mindenki a saját érdeklődési körén belül szerkeszt – hozzáteszem, én vagyok az egyetlen, aki a konzolos témára fókuszál









teljes mértékben, azon belül is az Xbox 360-, és a PlayStation 1-2 játékokra. Két javasolt szerkesztési irány van: a fontos, hiányzó témák feldolgozása, és az úgynevezett „csonk" lapok javítása. Utóbbiak azok a cikkek, amik kevés információt tartalmaznak, és bővítésre szorulnak. Én jelenleg a PS1-es címekre fordítok időt: a csonk Resident Evil első részét javítottam fel alaposan, és mellette a Gran Turismo-sorozatot kezdtem el feldolgozni. Mindkettő esetében sok érdekes információ birtokába jutottam, amiket valószínűleg soha nem tudok meg, ha nem szerkesztem őket.

Melyik volt a számodra legkedvesebb, esetleg legérdekesebb project?
Legkedvesebb? Talán a Rez szócikke, és hozzá kapcsolódóan Mizugucsi Tecuja életrajza, hiszen ez a játék személyes kedvencem.







Az első komolyabb írásom a PlayStation konzolról szólt, és ez volt a legérdekesebb is. Itt ismerkedtem a Wikipédia szerkezetével, a lehetőségekkel és szabályokkal. Zavart, hogy a PlayStation 2 és 3 is kapott egy jól kidolgozott írást, és az „ős" PS nem. Regisztráltam, és pár nap alatt lefordítottam az angol Wikipédiáról. *(szinte hallani a Final Fantasy győzelmi dallamait)*

A Wikipédia szócikkeit bárki szabadon szerkesztheti. Volt már bármilyen problémátok ebből? Mennyire nehéz védekezni az esetleges rosszindulatú támadások ellen?
Előfordulnak vandálok, akik törölnek a cikkekből, vagy éppen butaságokkal bővítik azokat. Őket többször is figyelmeztetik az adminok, végső esetben rövidebb-hosszabb szerkesztési blokkolás jár IP-cím vagy felhasználó név alapján. Hozzáteszem, egy klikk az oldalak visszaállítása egy korábbi szerkesztésre.

Megelőzni tehát nem, de orvosolni könnyedén lehet. A belefektetett energiát valamilyen szinten jutalmazza a rendszer?
Persze, amennyiben a szócikk elér egy minőségi szintet, kérelmezhető a kiemelt státuszt. Ebben az esetben több kritériumnak is meg kell felelnie, amiket az adminok bírálnak el, és esetleg javaslatokat is tesznek a javítandó/hiányzó részekre. Ha ezek teljesülnek, kiemelté válik a cikk, és címlapra kerül egy időre. Ez a Wikipédia-jéghegy csúcsa – elismerés és magas látogatottság jár vele.

Osonjunk kicsit a tervezőasztalokhoz. A magyar Wikipédia rengeteg segítséget nyújt a vállalkozó lelkűeknek: mégis, milyen fokú informatikai ismereteket kíván meg egy Wikipédiás szócikk elkészítése?
Egy szócikk megszerkesztése nem bonyolultabb egy e-mail, vagy egy blog megírásánál. Az oldalon található szerkesztői készletek nagy segítséget nyújtanak a gyors formázásban, linkek, táblázatok elkészítésében. Minden egy egyedi leírónyelvvel történik, ami szerkezetében talán a klasszikus html-kódoláshoz hasonlít, de csak első körben tűnik bonyolultnak. Az érdeklődők akár bejelentkezés nélkül is nyugodtan próbálkozhatnak a Wikipédia Homokozójában. Ezt az oldalt bárki szabadon szerkesztheti, gyakorolhat, semmilyen szabály nincs. Egy-két óra ráfordításával igen részletes képet kaphatunk egy szócikk felépítésének menetéről, formázásáról a kezdőknek szánt segédanyagot átolvasva. Ráadásul, aki szeretné, hogy felügyeljék a munkáját a korai időkben, az kérhet maga mellé egy mentort – hozzá bármikor fordulhat a problémáival.

Mit üzennél azoknak a fiataloknak, akik az interjút olvasva kedvet kaptak egy kis „társadalmi munkához"?
A Wikipédia egyik alapgondolatát: „Szerkessz bátran!" Nem kell megijedni az adminoktól, nem harapják le a kezdők fejét. Segítik az újonnan érkezőket, hiszen egy közös célért dolgozunk, és már egyetlen szerkesztés is sokat számít. Minden lelkes újoncot szeretettel várunk, hogy együtt építsük a Wikipédiát, a szabad enciklopédiát!

Kilépünk a hűvös őszi utcára, de a Videojáték-műhely kapui nyitva maradnak. Téged várnak! A lelkes önkéntesek a hu.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Videojáték-műhely címen találhatnak útbaigazítást, és egy segítőkész, lelkes csapatot. Én ott leszek. És Te?

Szerkesztettél már Wikipédiát?

sQr`

IDŐUTAZÁS

avagy amit ma megtehetsz, ne halaszd tegnapra!

Darabokra tört kontroller egy rosszul sikerült Fifa 12 meccs után...
A főnök feleségének konzumhölgyhöz hasonlítása, miközben éppen mögöttünk áll...
Kopasz kidobóemberek baráti körének becsmérlése fennhangon...

Na igen! Mindannyiunkkal előfordult már, hogy elhamarkodottan cselekedtünk. Lehetett ez egy apró tett, mozdulat, vagy egy rosszul időzített félmondat, amelyet azonnal megbántunk. Mennyivel kényelmesebb lenne az életünk, ha az időt visszatekerve másképp alakíthatnánk sorsunkat. A hamarosan érkező Spider-man: Edge of Time megjelenésének alkalmából kicsit körbejárjuk az időutazás témáját.

Az időzökkenés

Egy perc... Egyetlen rövidke perc! Nem túl sok, de bőven elég az érvényesüléshez, ha ezt a kicsi időintervallumot mi magunk uraljuk. Gondoljatok csak bele! Amennyiben egy percet szabadon visszatekerhetnénk az időben, elképesztő lehetőségek tárulnának fel előttünk. Ennyi már elég ahhoz, hogy újra és újra korrigáljunk egy-egy elkövetett hibát. Jól jön például az első randin, amennyiben egy gyenge pillanatunkban az alábbiakhoz hasonló dolgokat közlünk a lánnyal: „Remélem fogyózol!", vagy „De szép táska, a nagyanyámnak is pont ilyen van!". Ilyenkor csípős pofon, hiperhiszti, vagy műkörömtől elszenvedett sérülés helyett csak viszszaugrunk az időben, és máris javíthatunk: „Elképesztő alakod van!", illetve „Csodás a táskád, illik a szemedhez.". Természetesen hölgyolvasóink is kozmetikázhatják meggondolatlan mondataikat, ha netalán „Utálom a Star Wars-t"- vagy „Csak vegákkal járok"- felkiáltással elbizonytalanítják a kiválasztott alfahímet. Az anyagias természetűek pedig remekül kihasználhatják az internetes sportfogadásokat, hiszen az utolsó pillanatokban esett gólokra fogadva rövid idő alatt vagyonokra tehetnek szert. Egész pontosan egy perc alatt!

Mindez azonban nem időutazás, hanem az idő visszazökkenése, ahol minden visszaáll az egy perccel korábbi állapotba. Az egyetlen különbség a zökkenés két pontja között csupán a saját tudatunk, amely egyszer már megélte azt a bizonyos egy percet, azaz gyakorlatilag belelátunk a jövőbe.

Az időutazás

Valódi időutazás esetén csak mi magunk térünk vissza a múltba, vagy ugrunk előre a jövőbe, de az idő közben halad a maga természetes módján. A kérdés csak az: lehetséges mindez? A múltba utazás legegyszerűbb ellenérve, hogy amennyiben azt egyszer felfedezik, akkor mi is tudnánk róla. Máskülönben miért nem találkozott soha az emberiség időutazóval? Valóban nyomós érv, de sosem lehet tudni… Talán néhány ük-ük-ükunokánk már meglátogatott minket, és közben elkerekedett szemmel megállapították, hogy a XXI. század eleji játékkonzolok még annál is sokkal kezdetlegesebbek voltak, mint ahogy arról a Konzol Magazin 230. évfolyamának októberi számában írtak a Retro rovatban. Amennyiben tényleg érkeztek volna embertársaink a jövőből, bizonyosan felfigyelünk rájuk. Hiszen bármennyit olvasunk a múltról, akármilyen alaposan ismerjük a történelmet, csakis a saját korunkat érezzük természetesnek. Képzeljük el, hogy a következő pillanatban egy középkori faluba kerülünk. Sőt elég az 1800-as évekig visszamenni. Elképzelhető, hogy pár év alatt beilleszkednénk, de az első hónapokban kilógnánk a sorból. A hozzánk érkezőket épp ugyanígy furcsának, különcnek, akár bolondnak gondolnánk.

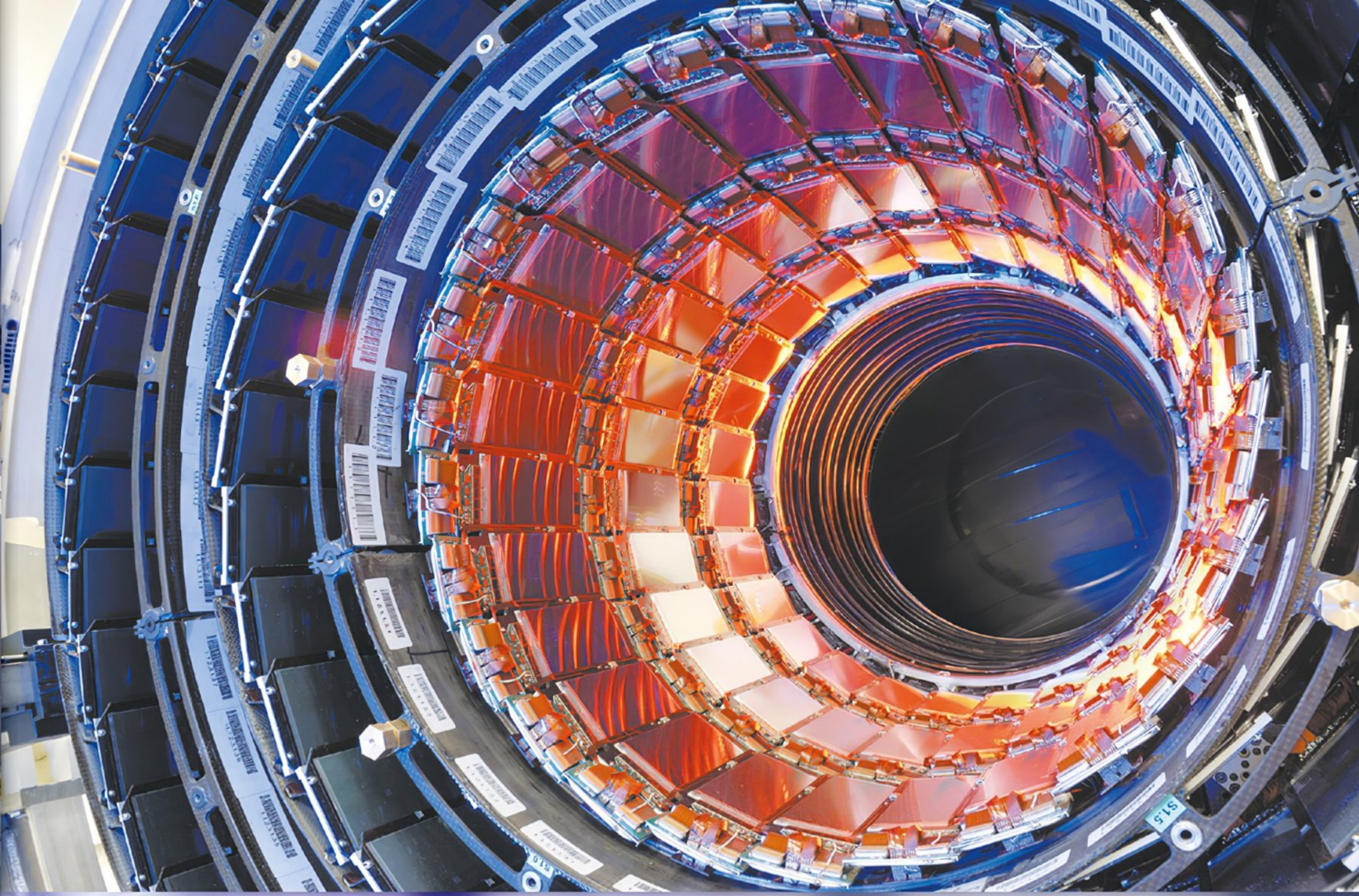
Időutazás a jövőbe

2008-ban együtt ünnepelt a tudományos világ. Hosszú évek fejlesztései, és a 6,4 milliárd Euró befektetése után átadták a CERN részecskegyorsítóját, amely 80 állam 7000 kutatójának biztosít kísérletezési



lehetőséget. A svájci-francia határ környékén felépített létesítményben többek között a sötét anyag, az extra dimenziók, az antianyag, és a húrelmélet titkaira keresik a választ. Biztos nem könnyű felkerülni a listára! Brian Cox, a Manchester Egyetem elismert kutatója azonban kapott időpontot. Még nincs másfél éve, hogy a fizikusprofesszor izgatottan figyelte, amint a vezérlőnél ülő kollégája lenyomja az utolsó ENTER-t. Az LHC működésbe lépett, és az órák óta előgyorsítókon keringő részecskék átkerültek a világ legnagyobb, 27 km hosszú ütköztető gyűrűjébe. Brian Cox nem az időutazás elméletét kutatta, ám kísérletei során érdekes és bizonyítható felfedezést tett. A legegyszerűbb, ha pontosan idézem szavait: „Már látjuk, hogyan lassul le az idő, ha valami





közel fénysebességgel száguld. Amikor a részecskéket a fénysebesség 99,99 százalékára gyorsítjuk a Nagy Hadronütköztetőben, azt tapasztaljuk, hogy számukra az idő egy-hétezred résszel lassabban telik, mint számunkra. Ha elég gyors űrhajót tudnánk építeni, a legénység még életében eljuthatna más csillagokhoz, miközben itt a Földön 2,5 millió év telne el."

A brit kutató szavai megerősítették Stephen Hawking fizikus elméletét, aki szerint az emberiség egyszer képes lesz az időutazásra. Honfitársához hasonlóan ő is fénysebesség közelébe gyorsított űrhajókban látja a megoldást. Márpedig Hawking nem beszél a levegőbe. Sokan a valaha született legnagyobb elmének tartják, munkásságát és eredményeit pedig Einsteinhez mérik.

Az 1942-ben született tudóst még 21 éves korában támadta meg egy neuronbetegség, aminek következtében teljesen megbénult. Egyetlen végtagját sem képes használni, és a hagyományos értelemben vett beszédre sem képes. Munkáját a kerekesszékébe épített különleges számítógéppel végzi, amelyet fej- és szemmozgásával irányít. A kommunikációban pedig egy gégemikrofonnal összekötött bonyolult beszédszintetizátor segít a különleges elméleti fizikusnak. Stephen Hawkingot a világon mindenhol csodálják. Hihetetlen kontraszt a használhatatlan, nyomorék testbe zárt ragyogó elme. Életkörülményei ellenére elért elképesztő munkássága óriási emberi tartásról ad tanúbizonyságot.

Az elemi részecskék laboratóriumi környezetben megfigyelt apró időeltolódása, vagy elképzelt űrhajók elméleti fénysebessége még nagyon távol állnak a klasszikus időutazástól. A Vissza a jövőbe-filmek óta az átlagember úgy képzeli a jelenséget, hogy egyetlen pillanat alatt eljutunk majd egy előre meghatározott időpontba. Elméleti szinten, és csakis elméleti szinten erre is van lehetőség! Természetesen nem kezdek bonyolult képletek levezetésébe. Ezt két okból sem teszem: egyrészt a matekkal még elboldogultam valahogy, de fizikából egyszer épp csak elkerültem a buktát. A középiskolai fizikatanárom nagy barátja volt a cseresznyepálinkának, és télen-nyáron szandálban járt. Nem tudom, hogy a kettő között van-e összefüggés, mert nem csak a fizikához, hanem a fizikatanárokhoz sem





IDŐUTAZÁS

avagy amit ma megtehetsz, ne halaszd tegnapra!



értek. A lényeg, hogy a pálinkából mintát is tartott a szertárban. Az utolsó, mindent eldöntő dolgozatom javításakor valószínűleg túl sokat fogyasztott az említett nedűből, csakis így mehettem át. Hiába, mindig is humán beállítottságú voltam. A másik oka a tudományos magyarázat elmaradásának, hogy bizonyára olvasóink sem kíváncsiak a részletekre. Vagy ha mégis, akkor úgyis előfizetői a Haladó Kvantumfizika magazinnak.

Röviden arról van szó, hogy az Einstein-féle relativitáselmélet szerint az idő is egy relatív valóság, azaz más tényezők hatásának kitéve a térrel együtt képes elgörbülni. Egy ilyen külső tényező leginkább a tömeg lehet. Egy hatalmas tömeg olyan hurkokat vagy lyukakat hozhat létre a téridőben, amelyen keresztül eljuthatunk az idő egy másik pontjára. Igen ám, de mindehhez a tudomány mai állása szerint akkora tömegre lenne szükség, amelynek vonzása mindent magába szippantana. Egyszóval a jól ismert fekete lyuk problémája lép fel, amelynek eseményhorizontján belül minden elpusztul. Nem éppen járható út.

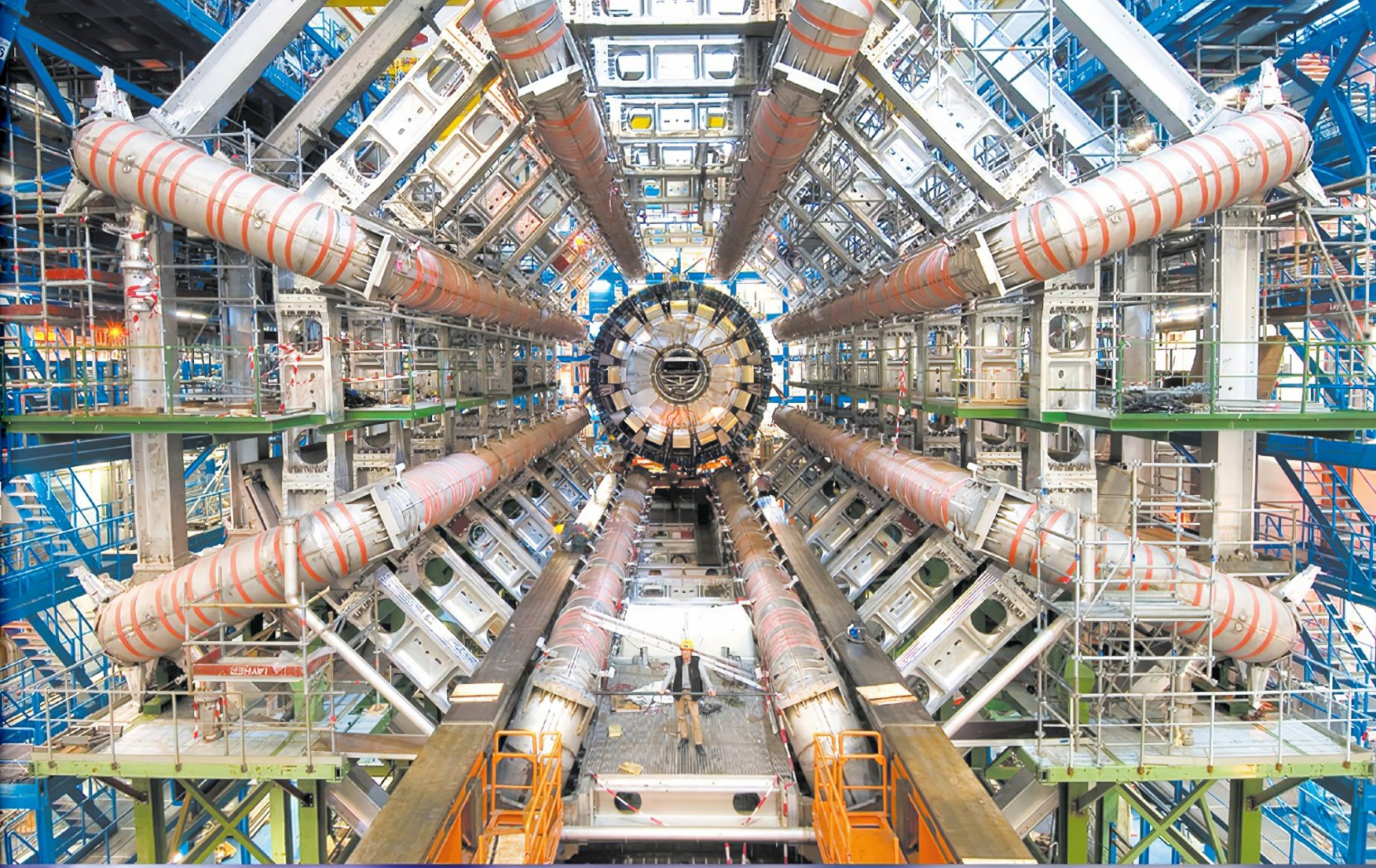
Néhány kutató a hibernálásban lát alternatív megoldást. Való igaz, hogy ilyen módon is a jövőbe csöppenhetünk, de a sikeres eljárástól még nagyon messze áll a tudomány. Ennek ellenére már léteznek cégek, amelyek halálunk után lefagyasztanak. Az amerikai Alcor Alapítvány potom 150 000 dollárért mártja folyékony nitrogénbe a testünket, megőrizve azt az utókornak. Első ügyfelüket még 1976-ban tették el jobb időkre. Azóta számos jelentkező akadt, akik így gondoskodtak maguknak egy kis hosszabbításról. Legalábbis abban a reményben hajtották örök álomra a fejüket, hogy abból egyszer mégiscsak felébresztik őket. Természetesen még egyetlen újraélesztés sem történt, ám a cég filozófiája szerint száz éven belül kifejlesztenek egy olyan molekuláris nanotechnológiát, amellyel klienseiket visszahozhatják az életbe. Az biztos, hogy nyugodtan dolgozhatnak, hiszen ügyfélkörük biztosan nem zargatja őket.

Időutazás a múltba

Amennyiben figyelembe vesszük, hogy már a jövőbe történő kiruccanás is álmatlan éjszakákat okoz a tudósoknak, akkor nem kell csodálkoznunk azon, hogy egy múltbéli kirándulás hallatán még a legszívósabb tudósok is ledobnak három liter vizet. Bizony! Az óramutató járásával ellentétes próbálkozások még több kérdést és bonyodalmat vetnek fel. A legismertebb ezek közül a Pillangó-hatás, és az úgynevezett Nagypapa-paradoxon.

Tegyük fel, hogy Sanyát, a jólelkű kisgyereket valamiért nem kedveli saját apai nagyapja. Amikor a szülők otthagyják megőrzésre, agyba-főbe szívatja szegény kölköt. Elküldi borért, és még az állatkertbe sem viszi el. Sanya tanulásba folytja bánatát, és egy kis zseni válik belőle. Aztán telnek-múlnak az évek, és Sanya felnő. Hogy-hogynem kvantumfizikus lesz, és egy napsütéses délután felfedezi az időutazást. Megszületik a nagy terv is! Visszatér az időben, hogy nyugalmas gyermekkora érdekében kicsinálja a gonosz nagyfatert. Persze nem hülye (mondom, hogy kvantumfizikus), így tisztában van vele, hogy nagyapját minimum a saját apjának megszületése után érdemes eltenni láb alól, máskülönben ő maga sem jön a világra. Sanya vissza is tér a múltba, és miután látja saját magát a borért menni, szépen besurran, majd leveszi a tábláról az öreget. Ám itt lép a képbe a Pillangó-hatás! A múlt legkisebb változása (egy pillangó szárnyának rebbenése) is óriási eltéréseket okoz a jövőben. És valljuk be, egy nagypapa levadászása elég nagy horderejű cselekmény. Törvényszerű, hogy minden másképp alakul. A legegyszerűbb képlet szerint a nagyapa többé nem háborgatja az unokáját, ezért Sanya sem fordul olyan elszántsággal a tudomány felé. Így elképzelhető, hogy nem fizikus lesz, hanem egy BKV-ellenőr, aki az idő helyett



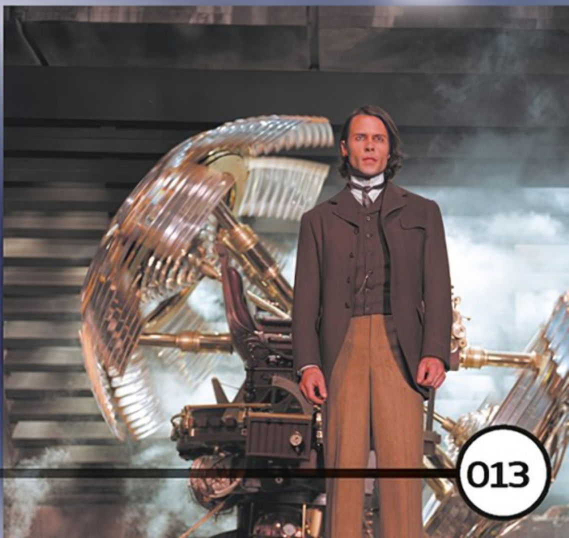


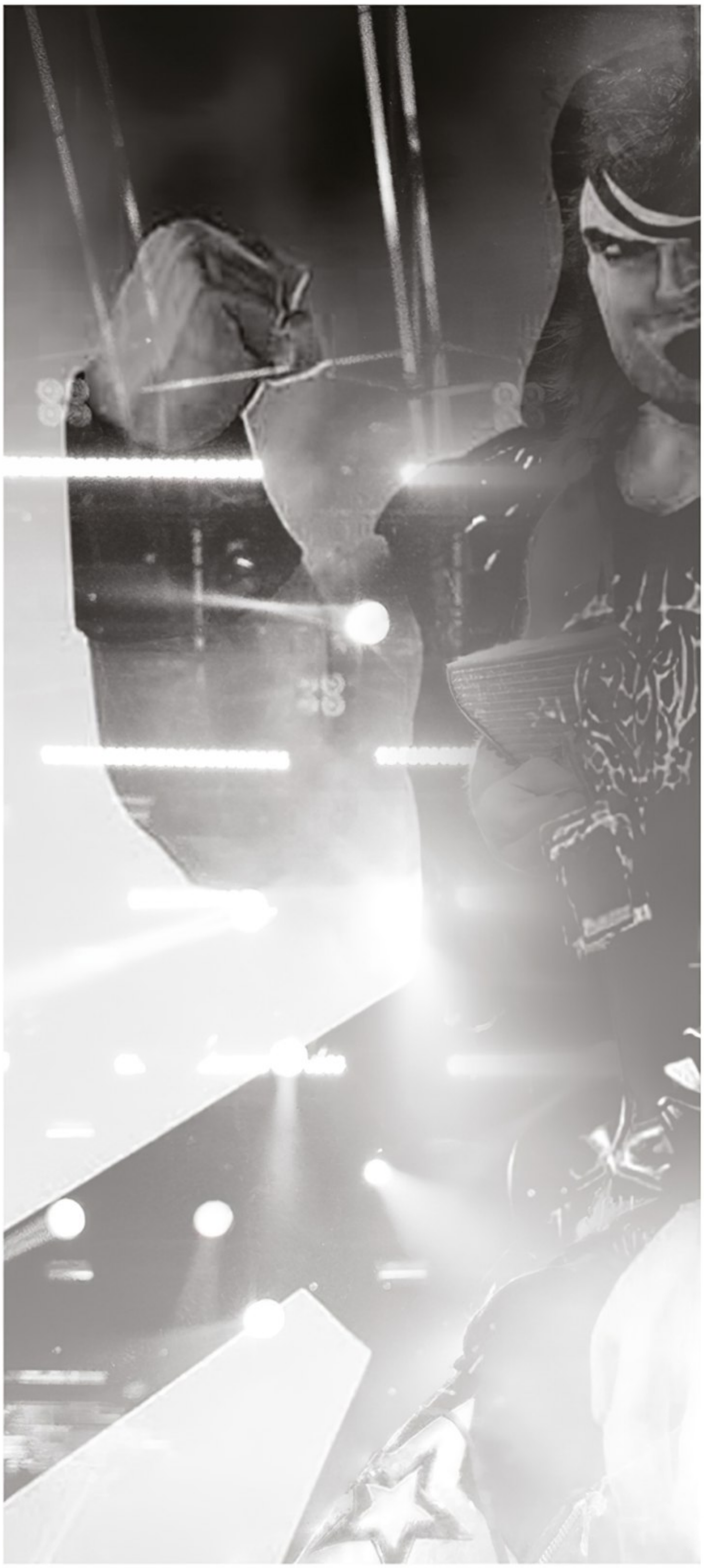
leginkább a kék vonalon utazik. Emiatt persze nem követheti el tettét sem. Na igen, ez a Pillangó-hatás nem egyszerű. Rosszabb esetben Sanya annyira boldogtalan, hogy meg sem kíván születni. Visszamegy tehát az időben és még azelőtt eltünteti a nagypapát, hogy saját apja a világra jönne. Tökéletes megoldás, hiszen így ő maga sem születhet meg. Hanem! Amennyiben nem születik meg, nem tud visszautazni, hogy tettét elkövesse, így mégis meglátja a napvilágot. Ugye már világos? A Nagypapa-paradoxon ördögi köre feloldhatatlan.
Sanya egyébként valós személy, egy nagyon kedves kollégám. Megígértem neki, hogy egyszer a jövőben beleírom egy cikkembe, ami most épp a jelen, de mire olvassa már csak a múlt lesz. Egyébként nem kvantumfizikus, és természetesen nagyapjára sincs veszéllyel, ellenben jó vicceket mesél.

Az időparadoxon tehát nem feloldható… gondolta a tudományos világ egészen 2010-ig. Ekkor azonban a MIT (Massachusetts Institute of Technology) fizikusai, élükön Seth Lloyd professzorral bejelentették, hogy készen állnak egy elméleti megoldással, igaz csak atomok szintjén. Eredményeik a kvantumszámítógépek működésén, azaz az úgynevezett posztszelekción alapulnak. Működő kvantumszámítógépet ugyan még senkinek sem sikerült építeni, de már nagyon közel állunk hozzá. Egyes szakértők szerint a merőben új elven működő kvantumgépek akkora áttörést hoznak majd a technológia világába, mint a kerék, az elektromosság, a maghasadás, és az internet felfedezése együttvéve.
Miben rejlik a számítógépek lényege? A mai masinák egy matematikai egyenletet úgy számolnak ki, hogy egymás után végigpróbálják a lehetőségeket, és a folyamat végén megtalálják az eredményt. A kvantumgépek azonban képesek mindezt párhuzamosan, azaz a változók szinte végtelen értékeivel ugyanabban a pillanatban megtenni, majd utólag kiválasztani azt az egyet, ami helyes. Seth Loyd szerint ugyanezt az elvet követve sor kerülhet szubatomi részecskék időutazására is. A számítógép ugyanis utólag kiválasztja azokat az atomokat, amelyek biztosan nem találkoznak a múltban saját magukkal, ezáltal a jövőn sem változtathatnak semmit. Ez az elképzelés megkerüli a Pillangó-hatást, és a Nagypapa-paradoxont is.
Egy bizonyos időutazást azért mi magunk is végezhetünk a múltba! Elég felnézni a Napra, amelynek fénye nyolc percnyi késéssel jut el hozzánk. A csillagokat szemlélve pedig akár több millió éves eseményeknek lehetünk szemtanúi, hiszen a távoli égitestek által kibocsátott fény ennyit utazik a Földre.
És mit tegyünk akkor, ha kedvenc konzolunkon vágyunk egy kis időutazásra? Nos ez esetben érdemes beszereznünk az Activision legújabb Pókemberes anyagát. Ahogy már a bevezetőben is említettem, az Időutazás-cikk apropóját a Spider-man: Edge of Time megjelenése szolgáltatta. Lesz benne két történeti sík, egy alaposan megcsavart idővonal, sok-sok akció, és több Pókember. De a játék tesztjében már nem én vagyok az illetékes, így át is adom a szót kedves JediEco kollégámnak, aki az 54. oldalon mindenről részletesen beszámol. Olvassátok el most rögtön. Vagy valamikor a jövőben…

Szasa











NYEREMÉNYJÁTÉKAINK

Tisztelt Olvasóink!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. Amennyiben az adott játék több platformot érint, írjátok a válasz mellé, melyikre szeretnétek a nyereményt! A borítékra, vagy abban egy papírlapra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket, telefonszámotokat, illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. november 9. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 9-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!

Dimag rendszeren keresztüli olvasóink a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre küldjék be a választ. Többszörös beküldés kizárást von maga után. Kérjük az azonosításhoz adjátok meg a Dimag rendszerben használt e-mail címeteket, a postai címeteket illetve a nyereményjáték nevét (és az esetleges kívánt platformot) tárgyként is a megfejtés mellett.

Az id Software legújabb FPS-ét már elég régóta várták a rajongók, ám most már végre kedvünkre lövöldözhetünk és autózhatunk a Rage sajátos, utópisztikus világában. Amennyiben helyesen válaszolsz kérdésünkre, még csak költened sem kell a minőségi szórakozásra, elvégre egy PS3-as, illetve egy 360-as példány kerül kisorsolásra a programból.



A kérdés: Hogy hívták a klasszikus Wolfenstein 3D főhősét?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a CNG.hu Kft.-nek!

Drake visszatért, ráadásul kalandjai izgalmasabbak és látványosabbak, mint valaha. Neked pedig a Konzol Magazin olvasójaként alapból jár a lehetőség, hogy játszhass kedvenc sorozatod legújabb epizódjával – a helyes választ beküldők közt két példányt sorsolunk ki a Drake's Deception-ből.

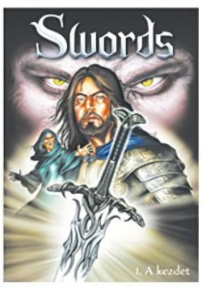


A kérdés: Drake mi után kezdett kutatni a legelső rész sztorija szerint?

Válasz:...

A játékokat köszönjük a Sony Central and Southern Europe Kft.-nek!

Meglehetősen ritka a minőségi, kifejezetten magyar képregények megjelenése hazánkban, ám a Swords igen pozitív fogadtatását követően talán gyakrabban is találkozhatunk majd hasonló alkotásokkal. Remélhetőleg meggyőzhetünk a honi képregények magas kvalitásának lehetőségéről, ehhez pedig három darab Swords áll a rendelkezésünkre, amiket a válaszolók közt osztunk szét.



A kérdés: Milyen „Páholynak" publikált Szendrei Tibor a '90-es években?

Válasz:...

A képregényeket köszönjük a Phantom Shock Kft.-nek!

Egyre több a letölthető játékos megjelenés, ami kellemes élményekkel bizonyítja a műfaj létjogosultságát a konzolos világban. Amennyiben még nem próbálkoztál egy hasonló anyaggal sem az Arcade- és PSN-kínálatból, most próbára teheted a szerencséd: egy darab Fruit Ninja Kinect- (X360), és egy darab Mercury HG (PS3) letöltő kód keresi a gazdáját.



mercury HG

A kérdés: Hanyadik számunkban kezdtük tesztelni az XBLA- és PSN-játékokat?

Válasz:...

A letölthető játékokat a Konzol Magyarország Kft. ajánlotta fel!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Gears of War-pólót nyertek: Páll Dániel (Debrecen), Szabó Zoltán (Győr)
Dark Souls-ajándékcsomagot nyertek: Huzsán Zsolt (Békéscsaba), Jóni Dávid (Budapest)
SkyDrift letölthetős játékot nyertek: Duka Renáta (Törökszentmiklós), Orbán Erzsébet (Budapest)

ELŐFIZETÉS

Miért éri meg előfizetned a Konzol Magazinra?

Új!

Eláruljuk!

Ajándék játékkal egy évre:

12 lapszám

(a kért játékot sima postai küldeményként adjuk fel)
10.990 Ft!

(a kért játékot ajánlott küldeményként adjuk fel)
11.400 Ft!

Játék nélkül egy évre:

12 lapszám
7.490 Ft!

Fél évre:

6 lapszám
3.990 Ft!

Megéri mert:

-pénzt spórolsz vele
-nem kell csalódnod, hogy a közeli újságosnál már elfogyott
-alkalmanként extra letölthető tartalmakat adunk
*-két korábbi lapszámot ingyen kiküldünk neked**
*-amennyiben játékkal kéred, a lenti kínálatból az éves díjjal közel egyező értékű játékot választhatsz mellé***

Menj biztosra!

A Konzol Magazint ajánlott küldeményként kaphatod kézhez az alábbi feltételekkel: 12 + 1 lapszám esetén plusz 2925 Ft-ért, 6 + 1 lapszám esetén plusz 1575 Ft-ért juthat el hozzád biztonságban a kedvenc lapod. Amennyiben két korábbi számot kérsz, akkor a díj 3085 Ft. (éves), illetve 1735 Ft. (féléves).



Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted **(Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.).**

KIEMELT * AJÁNLATAINK**

Platform								Kiemelt
PS3	TOMB RAIDER TRILOGY	PRINCE OF PERSIA TRILOGY	LOST PLANET 2	ENSLAVED	RATCHET & CLANK QUEST FOR BOOTY	TOMB RAIDER UNDERWORLD	THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN	Assassin's Creed II (PS3 Platinum)
XBOX 360	WHERE THE WILD THINGS ARE	GUILTY GEAR 2 OVERTURE	PRINCE OF PERSIA	BIOSHOCK 2	NARUTO RISE OF A NINJA	FORZA MOTORSPORT 3	RIO	Assassin's Creed II (Xbox 360 Classics)
PSP	THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST	PETZ MY BABY HAMSTER	LUMINES 2	ALPHA MAX 3	MEGAMIND THE BLUE DEFENDER	THE SIMS 2	G-FORCE	Monster Hunter Freedom Unite
NINTENDO 3DS	Combat of Giants: DINOSAURS 3D	ASPHALT 3D	Cubic Ninja	Rabbids 3D	RAYMAN 3D	Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars 3D	SPORTS ISLAND 3D	Puzzle Bobble Universe

* Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetéshez.
** Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
*** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak a rendelkezésünkre. Az előfizetéshez kért ajándék játékot az előfizetés megtörténtét követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
A kínálat változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak!
Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

A JÁTÉK CÍME

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Itt látható az adott írás típusa

A kiemelt színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék(a DS játékok 3DS-en is futnak ezért azt is jelöljük).

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- **10** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
- **9** Kötelező vétel, a hajad letesződ tőle!
- **8** Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
- **7** Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- **6** Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik.
- **5** Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
- **4** Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
- **3** Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér.
- **2** Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
- **1** Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Duke, Dzsek, eszgé, Foxhound, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Martin, Mo, Petúnia, Picachu, RBaly, rolmanus, sQr', Szasa, Veres Miki

JÁTÉK CÍME
10
Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer: Online:
Felbontás: Hang:
Szerző neve

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION™

Szolgáljon egy őszinte vallomás a lentebb elterülő szimfónia alaphangjaként: hátránya is van annak, ha az ember lánya hetekkel a megjelenés előtt teheti rá kezeit az idei év egyik legnagyobb durranásaként prognosztizált AAA-kategóriás játék szupertitkos tesztpéldányára, mely korong mögött ráadásul a bármely, idő előtt kiszivárogtatott információért járó fővesztés veszélyének sötét árnya is ott ólálkodik. Nemigen van kivel megosztani az élményeket, nem lehet eldicsekedni a trófeákkal, és a lapzárta egyre vészesebben fenyegető réme miatt a játékban sem lehet sokat toporogni – az anyag abszolválása érdekében lemondott vagy megkurtított programokról nem is beszélve. De hogy senki se keseregjen túl sokat sanyarú sorsom felett, a latban természetesen jóval számottevőbb súlyt nyomó pozitívumokat tekintve nagyon megörültem, amikor kiderült, hogy engem ért a megtiszteltetés, hogy a játékosok milliói által már-már extatikus izgatottsággal várt Uncharted 3: Drake's Deceptionről nyomtatásban számoljak be. Ahogy mondani szoktam, a legkönnyebben világra segített, és egyébként a legjobb tesztek a legkiválóbb és a legrosszabb cuccokról szülhetők – ez a mostani, komolyabb vajúdásokat nélkülöző írás nem az utóbbi kategória egyik prominens képviselőjéről fog beszámolni.

AZ APA, A FIÚ, ÉS A...

Picit visszatekintve ismét elcsodálkozhatunk a múló idő gyorsaságán: Nate immáron négy éve boldogít minket, fantasztikusan sikeres diadalmenete aktuális állomásán tartózkodva. A Drake's Fortune 2007-es berobbanása óta a gamerek nagy többsége az úr női párjának tekinthető, a piac uralásának szempontjából lassan matrónának számító kalandorhölgy trónfosztásáról beszél; ezt a békát ugyan én továbbra sem vagyok hajlandó lenyelni az Uncharted- és Tomb Raider-sorozatok közel azonos műfaja, ám eltérő egyéni jellemvonásai miatt, bár a Nate papájaként megismert Naughty Dog elévülhetetlen érdemeket szerzett az akció-kaland irányzatának megreformálása terén. Átütő újdonságként hatott akkoriban a hollywoodi filmekre emlékeztető, hihetetlenül látványos akciójelenetek bevezetése, az élettel teli karakterek szerepeltetése, a műfajra addig kevésbé jellemző, kifinomult, és erőteljesen jelen levő harc, valamint az elképesztően látványos grafika. A legjelentősebb videojátékos magazinok által az év játékának kikiáltott, és nem kevesebb, mint 3,5 millió példányban elkelt első epizódhoz képest a két évvel fiatalabb Among Thieves-nek sem volt sok oka a panaszra, hiszen őt még több nagyágyú választotta az év játékának mindazon dolgokért, amiket az elődtől örökölt és továbbfejlesztett: gondoljunk többek között a jobb szavatosságra, a legnagyobb mozisikerek által nyújtott élményt már-már felülszárnyaló tartalomra, és a hihetetlenül sikeres többjátékos szegmensre. Ahogy ilyenkor lenni szokott, mindenki kedvenc, újkori hímnemű kalandora több különböző, a sorozat ötletéből készült adaptációban is tiszteletét tette (a Drake's Trail-ként keresztelt online játékra, az Eye of Indra nevezetű elektronikus, mozgó képregényre, és a The Fourth Labyrinth című könyvre gondolok), valamint az ugyancsak kötelező mozifilm is preprodukciós, magzati stádiumában várja a majdani világrajövetelt. Ehhez az impozáns sikerlistához még csapjuk hozzá a címszereplőért, és az Uncharted-szériáért szenvedélyesen rajongó gamerek hozzám hasonló egyedekből álló hatalmas táborát, és megértjük, miért nem fog senki sem csalódni a Drake's Deception-ben, mely az Among Thieves grandiózusságát is felülszárnyalva olyan módon prezentálja magát kedvenc konzolunkon, hogy a játékos olykor már-már kételkedik abban, valóság-e, amit a tévé képernyőjén lát.

A SIVATAG ATLANTISZA

Hogy ne csigázzam tovább a kedélyeket, mostantól belemerülök a lecsóba. Akik figyelemmel kísérték a programról folyamatosan áramló információkat, nagyjából tudják, mire számíthatnak a sztori tekintetében, de úgy illő, ha mindenkivel megosztok pár alapvető tudnivalót. Nate és kis csapata szokás szerint egy elveszett helyet, egy legendás, misztikus várost próbál megtalálni – ezúttal Iramról (más nevei: Erum, Az Ezer Oszlop Városa, Ubar, Irum, Irem, Wabar) van szó, mely egykoron az Arab-félsziget nyugati partján található Rub al-Khali sivatagban létezett. Az i.e. 3000-től i.sz. 1. századig fennálló kereskedelmi központ mesés gazdagságáról volt híres. A játék történetének alakulásában komoly szerepet kap T. E. Lawrence angol katona, régész, kalandor és író (másik nevén Arábiai Lawrence) élete, aki szintén kutatott a titokzatos Irum után, és elnevezte azt a „Sivatag Atlantiszának." Természetesen nem beszélnénk Unchartedről, ha a dolgokat nem bonyolítaná egy 16. századi ereklye után folytatott hajsza, melyben Drake ellenlábasaként egy több száz éves, titkos társaság mindenre elszánt főnökasszonya, és annak alattvalói komoly fejfájást fognak okozni emberünknek. A kaland során szokás





szerint beutazzuk a világot, egzotikus, szemet gyönyörködtető, egyben misztikus helyeken fordulva meg – többek között Kolumbiában, Franciaországban, Szíriában, vagy az arab sivatagban.



AHOGY A VAS MEGÉLEZI A VASAT, ÚGY A BARÁT A BARÁTOT

Hősünket és társait tekintve sok minden ismerős lesz, ám akadnak majd újdonságok, sőt meglepetések is. Az első, leginkább szembeötlő változás – meglepő módon – magát a főhőst érinti. Nőnemű játékostársaim, aggodalomra semmi ok: a kérdéses úr továbbra is bugyibaélvezően jóképű, szexi, sármos, okos, vicces és szenvedélyes... részemről hibát nagyítóval sem tudnék találni rajta, legalábbis a látható testrészei tekintetében. Talán csak a szeme tűnik olykor szinte üvegesen kéknek, de ez utóbbit írjuk az aktuális fényviszonyok rovására. Viszont nem rémlik a korábbi részekből, hogy karakterének ennyi animációja lett volna! (Természetesen nem az átvezető jelenetekre, hanem az in-game figurára gondolok.) Ha hagyjuk pár percre álldogálni, nézelődik, a térdére támaszkodva kifújja magát, máskor a tarkóját vakargatja, az arcát dörzsöli – hogy csak párat említsek. Járás közben megfordulva először mindig hátranéz, előrehaladva pedig megfogja a tárgyak szélét. Természetesen külön mozgásrepertoárja van mászás és harc közben is, csak ez utóbbiakat nehezebb szemmel tartani, hiszen ilyenkor másra is figyel az ember. Egy a lényeg: a pasas majd' minden porcikája mozog! Ez a tulajdonsága pöttynyit zavaró is futás közben, hiszen a legapróbb akadályra lépve megváltoznak a mozdulatai, és ha kapkodunk, elkezd kacsázni, botladozni, készül orra esni. Illik is odafigyelni arra, milyen erővel toljuk a bal analógot, mert ugyan a leglassabb lopakodástól a sprintig számos fokozat létezik, hihetetlenül gyorsan képes a vágtázás megkezdésére. Kivételt képeznek azok a stációk, amikor a szoftver nem engedi őt sétánál magasabb fokozatba kapcsolni. Ugyan a mászás, függeszkedés, ugrás során látott animációk nem változtak sokat (az én nyelvemre lefordítva: Lara akrobatikus repertoárja jóval szemet gyönyörködtetőbb), nem tudom, hogy Nate mozgáskultúráját lehetne-e még tovább fokozni... Oké, sejtem a választ.

Újdonságként kell megemlítenem az úszás képességét. Bár a fejlesztő urak-hölgyek nem bonyolították agyon a dolgot – a Körrel merülsz le és úszol át akadályok alatt, és a fulladáshoz közeli állapotot a színek kifakulása jelzi –, éppen ideje volt már eme tulajdonság applikálásának egy felfedező-kalandor figura köré épített eposzban. Nekem személy szerint az is nagyon tetszett, hogy a ruhatárat tekintve ezúttal elegáns öltönyben is megcsodálhattam ezt az ikonikus hímpéldányt, ami üdítő változatosságot jelentett az alapértelmezett koszos póló és farmer kombóhoz képest. Nate élettörtének elmesélése kapcsán egy meglepő, eleddig soha nem látott epizódra is készüljetek fel – ugyan tudnék példát mondani, hol láthattunk hasonlót, nekem nagyon tetszett az ötlet kivitelezése.

A főszereplőhöz csatlakozó bandatagok nagy része ismerős lesz az Uncharted-veteránok számára. Természetesen első helyen kell említenem Victor „Sully" Sullivant, aki – a Marty McFly plusz Doki pároshoz hasonlóan – egyfajta pótapa szerepet töltvén be hősünk kalandjainak szinte nélkülözhetetlen résztvevője. Sok akadály (pl. rejtvények) csak a duó összehangolt munkájával küzdhető le. Kettejük kapcsolatáról eddig soha nem látott, hallott részletek fognak kiderülni! Ugyancsak visszatér a korábbi epizódokban is szerepeltetett két csinos hölgy: Nate szerencsés szívszerelme, Elena Fisher, valamint az erotikusan rekedtes hanggal büszkélkedő Chloe Frazer. Természetesen – Nate-hez ha-





sonlóan – mindhármuk ábrázolása finomodott, szebbült, még jobban megközelítve a filmszerű látványvilágot, mint korábban. A Drake's Deceptionben a csapat egy új taggal is kiegészül a rendkívül stílusosan ábrázolt, brit Cutter személyében. Ahogy lenni szokott, a kompánia olykor teljes számban, máskor két-három tagra redukálódva halad végig az epilógus felé vezető úton, és természetesen olyan részeket is találunk, amelyeknél Nate – egy újabb történeti csavar hatására – egy szál magában kénytelen boldogulni.
Az ellentábort tekintve ugyancsak üdvözlöm a tényt, hogy a Naughty Dog ezúttal egy női karaktert kiáltott ki minden hájjal megkent, gátlástalan, és velejéig romlott főgonosznak, aki ezt a szerepét hibátlanul ellátja. Marlowe jobbkeze egy Talbot nevezetű pasas, vele hősünk gyakran keveredik különböző, nyolc napon túl gyógyuló sebesülések veszélyét hordozó nézeteltérésekbe; valamint engem érdekes módon Dave Gahanre emlékeztet… Most tehát ők számítanak a főbb szereplőknek, de ezúttal is kulcsfigura-szerű jelentőséggel bírnak a különböző történelmi személyiségek (pl. Sir Francis Drake, T. E. Lawrence, Erzsébet királynő), akik sok esetben a velük valóban megtörtént eseményekkel járulnak hozzá a játék sztorijának alakulásához.

IN NOMINE CHRISTI

Ahogy azt a korábbi felvonásokban – kiváltképp az Among Thieves-ben – megszokhattuk, az alapértelmezett mászós-ugrálós előrehaladáson túl viszonylag gyakran találjuk hősünket valamilyen extra látványos szituációban. Itt is gyakoriak az izgalmas halálugrások veszélyével megszórt üldözéses vagy meneküléses jelenetek, melyek során gyakran megtörténik, hogy Nate az utolsó utáni pillanatban kapja el az alatta leomló épületrész túlélést jelentő, kiálló darabját. Annyira jól néznek ki, ám annyira valószínűtlenek is ezek a szcenáriók, hogy az ember egy idő után mindig nevet rajtuk, de hát pont a szórakoztatás a célja az anyagot életre hívó csapatnak.
A Drake's Deception egyik újítása, hogy falon függeszkedés közben gyakran lőnek ránk felülről, ilyenkor a magasba célozva kell egyenként leszedni a rosszfiúkat. Hogy ne lőjek le túl sok poént, lesz bedrogozott állapotban történő közlekedés, valamint száguldó járműn előadott, akrobatikus mutatványokon is fogunk ámuldozni. Általánosságban elmondható, hogy a játékos soha nem tudja, a következő pillanatban milyen meglepetés vár rá, és a legjobb hollywoodi akciófilmekbe illő, interaktív jelenetek végén úgy kell megkeresnie a földre esett állát. Fantasztikus!





Térjünk rá a széria ugyancsak védjegyszerűvé vált jellegzetességére, a most is kiválóan funkcionáló harcrendszerre. Ennek nagy százaléka mindenki számára ismerős lesz, hiszen a fegyveres harc nem sokat változott. Továbbra is két gyilkoló szerszám lehet nálunk, melyekből igen sokféle fog az utunkba akadni. Az alaptípusok változatlanok: pisztolyok, géppuskák, sörétes puskák, lézercélzóval rendelkező távcsöves puskák, rakétavetők. Régi ismerősként üdvözölhetjük a gránátokat, melyekből továbbra is négy lehet nálunk, illetve a rohampajzsot.

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

| X360 | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |



Ez utóbbit Nate érdekes módon ezúttal a határa csatolva képes szállítani – hasznos újítás! A fedezékes harcrendszer teljesen változatlan, a lopakodás szerepe pedig ezúttal csupán néhány apró jelenetre korlátozódott. A Rosszkutyák ezúttal inkább egy másik terület megreformálására fókuszáltak, mégpedig a kétkezes küzdelemre! A végeredmény egy hihetetlenül élvezetes, látványos és kiválóan megszokható, begyakorolható öklözés lett, amelynek ugyan kezdetlegesebb formájával az Among Thieves-ben is találkozhattunk, ezúttal sokkal hangsúlyosabban van jelen.
Három alapmozgásunk van: ütések, elhajlások, és a lefogásból történő kiszabadulás. Az utóbbi kettő a képernyőn megjelenő gombok lenyomásával applikálható, viszont a három teljesen egymásba fonódik a tisztes kocsmai verekedéssel felérő jelenetekben! Eleinte szokni kell, hogy gyorsan reagáljunk az elhajlást, majd ellentámadást aktiváló Háromszög lenyomására, de hamar bele lehet jönni a mókába. Nate egy profi harcművész mozgáskultúrájával rendelkezik, és a környezet objektumait is felhasználja az öklözésekben: tárgyakat vág az opponensekhez, beleveri a fejüket a falba, vagy az asztalba, nekivágja őket szilárd felületekhez… baromi látványosan fest az egész. Gyakran előfordul egy-egy ilyen egészséges, lazán átmozgató akció során, hogy kisebb főellenfelekként funkcionáló, és nehezebben kiüthető hústornyokkal kell megküzdenünk – az élvezet ilyenkor megduplázódik. Szerintem a bunyós részek minden gamer kedvenceivé fognak válni! Ami rosszakaróinkat általánosságban illeti, ezúttal hullámokban és taktikusabban támadnak, mint korábban. Bár különböző csapatok közel azonosan kinéző egyedeiről van szó, kellően változatosak, nagyszerűen néznek ki, és remekül mozognak. A fejlesztők arról sem feledkeztek meg, hogy a harc során egyik-másiknak leessen pl. a sisakja, vagy a szemüvege… briliáns. Szerintem – a belőtt nehézségi szinthez mérten – kellő kihívást és izgalmat nyújtanak mindenki számára! Ugyanez érvényes az új formációnak nevezhető, halálosan veszélyes ízeltlábú hordákra is, akiket – a klasszikus Tomb Raiderekben megszokott gyakorlathoz hasonlóan – csak fáklyával tudunk távol tartani magunktól. Izgalmas szcenáriók épültek köréjük!







Következzék egy újabb, hagyományos terület, amely szerintem szintén javult a korábbiakhoz képest: a rejtvényekre gondolok. Nemcsak a számuk, de a nehézségi szintjük is nőtt! A típusokat tekintve találkozunk egyszerűbb, kirakós formulákkal, bonyolultabb logikai feladványokkal, fény-árnyék hatásra épülő puzzle-ökkel, máskor meg tárgyakat kell forgatnunk. A rejtvények összetettsége is eltérő: olyan is előfordul, hogy két terem képezte nagyobb fejtörő megoldásával nyitunk ki a következő helyszínre átvezető kapukat. A megoldáshoz szinte mindig szükséges Nate útikönyve (komolyan elgondolkodtam már azon, hogyan és mikor van ideje az izgalmas események sodrában elkövetni abba ezeket az elképesztően profi rajzokat.) Egyik-másik engem tényleg hosszabb időre megállított. Mint mindig, most is lehetőség van segítséget kérni a Hint aktiválásával, és az adott rejtély megoldása rajzok formájában bekerül az útikönyvbe. Ezzel kapcsolatban egyetlen idegesítő dolgot találtam: utóbbi opciót a program minden egyes bekapcsolásának alkalmával inaktiválni kell, vagyis ezt a beállítást nem menti el a rendszer. De legyen ez a szükséges rossz.

EGY ÁLMODÓ ÁLMA, A SIVATAG CSODÁJA

Bár a korábbiakban ejtettem már pár szót a helyszínekről, hiába közeledik vészesen a karakterlimit, muszáj külön bejegyzést szentelnem a grafikának. Nagyon fontos, hogy a Drake's Deception teljes felbontásban, sőt 3D-ben is abszolválható. Bár a korábbiak kapcsán mindenkinek vannak elképzelései arról, hogy grafikai szempontból mire készülhet, a fejlesztők ismét felülszárnyalták a fantáziát. Egykoron büszke, ma már elhagyatott és romos főúri kastély, tekintélyt parancsoló erőd, nyüzsgő, élettel teli dél-amerikai és közel-keleti város, hajótemető, valamint a sokat promotált sivatag… hogy csak párat említsek. Mindegyik olyan érzést áraszt magából, mintha mi magunk is ott lennénk. Szokás szerint órákat el lehet tölteni a nézelődéssel, hiszen gyakorlatilag ugyanazt látod, mintha mondjuk Yemenben a piacon mászkálnál: rengetegféle gyümölcs- és zöldség, ruhafélék, használati tárgyak, hentesáruk, különböző járművek, hihetetlenül változatos módon ábrázolt, élő-lélegző lakosok. Bár az utóbbiak nem viselkednek annyira önállóan, mint a GTA városaiban élő társaik, egy helyben álldogálva is nagyon természetesen néznek ki. A településeken kívül játszódó részekre a szokásos, minden egyes fűszálra, gallyra, levélre kiterjedő, aprólékos ábrázolásmód jellemző, tetőzve mindezt a fantasztikusan látványos vízfelületekkel. A fény-árnyék hatások emberi ésszel már-már felfoghatatlan játszadozása, és az általuk teremtett impresszionista hangulat az anyag egészére igaz. Ugyancsak a filmszerűséget fokozzák a változó szögű kameraállások; apró újítás a szerintem a God of War 3-ból ellesett távoli perspektíva, melynek fókuszában az aprócska Nate áll… vagyis gyakrabban mászik. A motion capture technikával, kiváló színészek közreműködésével készített átvezető jelenetek számosak és álleejtősek. Úgyhogy a grafikus oldal tekintetében is sikerült fokozni a fokozhatatlant, de a zene, és a szinkron is tökéletes.

Az extrákat illetően újfent száz kincs begyűjtésére van lehetőség, kapunk a fejlesztés különböző fázisairól forgatott kisfilmeket, és a többjátékos szegmens is jelen van – ezúttal nemcsak online, de osztott képernyős offline móduszban is. Mivel a játék megjelenéséig utóbbiak sajnos nem tesztelhetők, illetve tartalmi korlátaink vannak, jelen értékelésből kénytelenek vagyunk kihagyni ezeket – el biztosan nem vesznek a teljes játék minőségéből, maximum hozzáadnak ahhoz.

Rövidre zárva a hosszúra nyúlt írás végét nagy biztonsággal kijelenthetem, hogy az Uncharted 3: Drake's Deception a sorozat eddigi legjobb darabja, a 2011-es Év Játéka-cím nagyon esélyes várományosa. Egy-két apróságtól eltekintve hibátlan, minden Playstation 3-tulajdonos számára kötelező alkotás. Én azonnal nekiesek újra, amint meglesz a saját példányom, és mindenki másnak is önfeledt játékórákat kívánok hozzá!



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

10

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Naughty Dog***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Petúnia

X-MEN DESTINY

Sorsod megpecsételődött: nincs meg benned az X-Faktor!

„A legnagyobb gondom azt volt, hogy hogyan szerezték a szuperképességeiket. Nos, nem haraptathattam meg mindenkit radioaktív pókokkal, vagy fertőzhettem meg gamma-sugarakkal, mint például a Hulkot. Így a kényelmesebb utat választottam: arra gondoltam, hogy ha azt mondanám, hogy mutánsok, nem lesz szükségem további magyarázatra. Már a legelején A Mutánsok-nak akartam elnevezni a füzetet, ez volt az eredeti tervem. De az akkori kiadómnak nem tetszett ez a cím, azt mondták: „Stan, senki sem fogja tudni, kik azok a mutánsok". Elfogadtam, és azon kezdett járni az eszem, hogy „Xavier professzor", „extra képességek", szóval visszamentem, majd azt mondtam: hívjuk őket X-Mennek. Ez már rögtön tetszett nekik. Viszont azóta sem tudtam rájönni, hogy miért gondolták úgy, hogy ha az emberek nincsenek tisztában azzal, hogy mik azok a mutánsok, akkor tudni fogják, kik azok az X-Men."

Stan Lee

Annyi szuperhős van már, mint buborék a sörben, de valamiért mindig is az X-Men állt legközelebb a szívemhez. Ugyanúgy kivételes erővel rendelkeznek, mint társaik, akik valamilyen külső hatás segítségével szerezték képességeiket, de esendőségükben, a kiközösítés miatti szorongásuk miatt számomra sokkal szerethetőbbek, emberibbek (már ha lehet ezt mondani fikcionális karakterekre). Világukban sokkal jobban megosztják az embereket, hisz' nem ők választották sorsukat, születésüktől fogva beléjük van kódolva a másság, s míg egyes mutánsok a felsőbbrendűségüket hangoztatják, mások a fajelméletekre alapozott támadások ellenére is segíteni próbálnak, ahol tudnak, hogy így talán jogot formálhassanak az emberek közé való integrációra. Tömören össze is foglaltam, mi is lenne az X-Men: Destiny alaptézise, 'mely az egész cselekmény táptalaja.
A Földön (616-os Univerzum) idővel összeomlott a gazdaság, s természeti csapások sem kímélték a bolygó lakóit. Az X-Men is széthullott, a mentoruk, Charles Xavier halálával, melyet Bastionnak köszönhetnek. Ám a káoszból kivezető utat talán a mutánsokkal való közreműködés adhatja meg.

Itt csatlakozunk be a történetbe, ahol épp egy mutáns-ember békét taglaló sajtókonferencia zajlik, melyet három különös figura is figyelemmel követ. Ők azok a különböző karakterek, akik közül első körben választhatunk: a japán, goth iskolás csaj, Aimi Yoshida, a picit fajgyűlölő, Cole MacGrath-ra (inFamous) hajazó Adrian Luca, és az egyetemista „csak az amerikai foci érdekel, s más sem derül ki ezen kívül" Grant Alexander a kínálat. Természetesen a konferencia nem megy zökkenőmentesen, s támadás éri a népet, amire mindenki egyből Magneto-t kiállt (pedig nem is ő az elkövető). Ekkor a főszereplő hősünkből előtör az addig lappangó mutáns erő, melyet mi jelöltünk ki a legelején. Szintén három a varázsszám a kezdeti erők terén: vagy az Energy Projection képességet választod, mellyel messziről csimmbummozhatod le az ellenfeleket, amolyan Káprázat, illetve Jubilee módjára; vagy a Density Control erőt applikálod magadba, melynek hatására kőtömegek veszik körül végtagjaidat, s így masszív ütésekkel demonstrálhatod, hogy te lennél Lezúziusz; vagy a Shadow Mattert kiválasztva válhatsz Árnyék és Rozsomák zabigyerekévé. (Itt mondjuk, szeretném leszögezni, hogy én a magyarul megjelent képregények által használt elnevezéseket használom, Wolverine nekem nem Farkas, mint ahogy a filmben hívják, Storm pedig cefetül nem Ciklon!)

Erőnket megkapva rögtön belesodródunk a „hatalmas" hack'n'slash, akció-RPG konfliktusba, ám a készítők azzal spékelték még meg az egész játékot – vagy legalábbis szerették volna –, hogy számtalanszor neked kell eldöntened, hogy a jó (X-Men), vagy a rossz oldalra (Gonosz Mutánsok Testvériségéhez) állsz. Csakhogy míg az inFamous-ben mindez elég jól lett kialakítva, addig a Destiny-ben a döntéseidnek szinte semmilyen hatásuk nincs a cselekményre. Ugyanazokkal a bevágásokkal találkozol, legyél akár jó vagy gonosz, mindösszesen a feladatok változnak köbö' annyiban, hogy mástól kapod az utasítást, s nem a tetőn, hanem mondjuk, az utcán harcolsz.
Alapjáraton három kezdő támadásod van (mindegy, melyik képességet választottad az elején), egy gyenge, egy erős, és egy ugrásból elkövetett. A támadások komplexitásában roppantul primitív AI-k legyakása után EXP-ket kapsz (sokkoló, mi?), melyekkel az alapképességedet fejlesztheted. A sztori előrehaladtával új támadások nyílnak meg. Mindig kiválaszthatod, hogy mikor, melyik új képességed aktiválódjon, majd ezek adnak új kombókat (de van, ami csak passzív lehetőséget).

Mindezek mellett a játék során kis fénylő bigyókkal (X-Gene) is találkozol, melyek más hősök ruháját, vagy képességét tartalmazzák. Ezekkel is bővítheted arzenálod, minden hősnek/gonosznak 4 különböző dolgát veheted fel: a ruháját, a támadó képességét, a védekező tulajdonságát, és egy kiegészítő sajátosságát. Kombinálhatod is ezeket, pl.









vedd fel Higanyszál kiegészítőjét, avagy a gyorsfutást, Kolosszus ruháját, 'mely fémmé változtat, ha lövést kapsz, mindezekhez csapd hozzá Lavina védekezését, mellyel megnő az életerőd, s a támadásodat tedd erősebbé Bulldózer genomjával.
Szerintem ez az egész koncepció szembe megy a játék lényegi részével. A mutánsok nem szerzik a képességeiket, hanem öröklik, valamint ahelyett, hogy egy erős identitású, egyedi főkarakter alakulna ki, inkább kapsz egy tulajdonságaiban másolt, katymasz hasonmást. Viszont, ha egy hősnek/gonosznak összegyűjtötted mind a négy erejét, s egyszerre használod azokat, akkor képes leszel az X-módra, ami majdhogynem az eredeti tulajdonossá változtat. Kolosszus esetében teljesen fémmé változol, s nem tudnak megsebezni, Rozsomáknál pedig felgyorsul a támadó és regeneráló képességed stb.

A küldetések nem túl izgalmasak. Sőt idővel már-már unalomba fullad a játék. Általában az a feladat, hogy ölj meg X számú ellenfelet, s néha ezt még annyival egészítik ki, hogy erre vagy arra a személyre vigyázz közben, hogy le ne verjék, vagy időlimit is van. Főellenségekkel csak ritkán találkozunk, azok is a könnyebb fajtákból valóak: nagyon hamar kiismerhetőek, és utána nulla százalék gondot okoznak, talán egy volt, ami egy picit megizzasztott. Ha nem követed a térképen a nyilat, hogy merre kellene haladnod, olykor olyan területekre is betévedhetsz, melyeken Challenge-küldetéseket vívhatsz (időre verd le az ellenfeleket, vagy legyél jobb ebben, mint Rozsomák stb.). Eltévedni nagyon nem lehet, mindig hatalmas X fénylik a pályán, hogy merre is kell haladnod. A küldetések teljesítése után némi párbeszédre is lehetőséged van a szereplőkkel, de Emma Frost mell- és testszerkezetén kívül sok izgalom nem fog érni. Külön idegesítő, hogy a játék úgy tesz, mintha lenne választási lehetőséged, hogy éppen mit akarsz kérdezni, és ennek lenne valami hatása, holott vagy sorban végignyomod az összes opciót, vagy rögtön elköszönsz. Kiegészítő információkat kapsz a történetről, de olyan nincs, hogy most jól, vagy rosszul válaszolsz. Néha választanod kell a két frakció közül, s ennyi. Kiegészítésként pedig még gyűjtögethetsz karakter-életrajzokat, vagy pedig tépd le az összes mutánsok ellen uszító plakátot a falakról (biztos ezekért is kapsz valami motyót).
A vizuális megjelenés katasztrófa. Lebegő karakterekkel (nem, nem azért, mert tud repülni), objektumokba ragadt ellenfelekkel, hirtelen eltűnő környezeti elemekkel, bűn rossz frame-rate-tel, csúnya textúrákkal, minimál effektekkel találkozhatunk; néha olyan érzésem volt, mintha az X-Men: Destiny az előző generációra terveződött volna. Olyan buggal is összefutottam, hogy egy küldetésben azért nem tudtam továbbhaladni, mert Árnyéknak kellett volna tovább teleportálnia a harc után, de neki éppen egy kerítés állt keresztbe a gerince mentén, s így beragadva rohangált egy helyben. A játék körülbelül olyan hat óra alatt végigvihető, utána elkezdheted a hard fokozatot a már meglévő, tápolt embereddel, de az is nagyon könnyű lesz.
A Destiony tipikus példája annak, mikor elfogy a fejlesztőknél a pénz/idő, s lesz, ami lesz alapon, gyorsan beadják submission-re, oszt' menjen gyorsan a boltokba, hadd hozzon pénzt. Pedig reménykedtem, mikor meghallottam, hogy Mike Carey (X-Men: Legacy, Hellblazer) írta a történetet, de sajnos még az is gyengusra sikeredett. Miután megnyílt pár képesség, utána már el lehet ugyan szórakozni vele, de inkább csak fájdítja a szívünket, hogy mi mindent lehetett volna kihozni ebből az egészből. Jó játék lenne az X-Men: Destiny, ha be lenne fejezve.



X-MEN: DESTINY

4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Silicon Knights***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

JediEco



FIFA 12 ÉS PRO EVOLUTION SOCCER 2012

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

FIFA 12 és PES 2012 PRO EVOLUTION SOCCER

Eljött az október, és végre nem csupán a zöld gyepen, hanem a pixelpályákon is dübörög a futballszezon, hiszen a két ősi rivális, a FIFA és a Pro Evolution Soccer szokásos epizódjai szinte egyszerre érkeztek a boltok polcaira. A nagy kérdés idén is ugyanaz: FIFA vagy PES?

A dilemma nem egyszerű, hiszen a két sportjáték – a FIFA utóbbi években mutatott jó formájának ellenére is – fej-fej mellett halad, továbbá rengeteg gamer már sokkal inkább érzelmi alapon dönt egyik vagy másik sorozat mellett, semmint a puszta fejlesztések, tények, kritikák figyelembe vételével. Mintha valamiféle furcsa „klubhűség" alakult volna ki a két táborban, így ítéletet mondani az ügyben, hogy idén ki a jobb, meglehetősen hálátlan feladat. Próbáld csak megmagyarázni egy fanatikus Real Madrid szurkolónak, hogy a Barcelona szebb focit játszik, vagy értesd meg egy elvakult Barca drukkerrel, hogy van, aki halálosan unalmasnak tartja a rövidpasszos tili-tolit. Na, ugye! Azért mi most mégis megpróbáljuk. Hármas sípszó, kezdőrúgás, indulhat a móka.

FIFA 12

Ugyan mit tudhatnak a kanadaiak a futballról, hiszen ott a hoki a nemzeti sport, azért él-hal mindenki. Nos, jelentem, az EA Canada fejlesztői mindent tudnak a sportágról, amit az általuk készített FIFA-széria utolsó darabjai ékesen bizonyítanak. Pláne az idén ősszel megjelent 2012-es epizód, ami nem csak a sorozaton belül a legjobb darab, de talán az egyik legösszetettebb, legélvezetesebb sportjáték, ami valaha is készült. A kiváló FIFA 11-et követően ugyanis sikerült még közelebb hozni a játékot a valósághoz, rengeteg pozitív változással találkozhatunk a FIFA 12 szinte minden egyes részletében, az új játékmódokról már nem is beszélve. De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük szép sorjában a dolgokat.

Egy gyors mérkőzést elindítva azonnal szembetaláljuk magunkat a legnagyobb újdonsággal, hiszen egy kis gyakorláson átesve megismerkedhetünk a védekezés alapjaival. Úgy bizony, a rutinos FIFA-játékosoknak is lesz mit tanulni a hangzatos Taktikai Védekezés névre keresztelt fejlesztésen, hiszen mostantól lehetőségek széles tárháza áll rendelkezésünkre, hogy megállítsuk a kapunkat rohamozó támadókat. Jó helyezkedéssel, illetőleg az LT/L1 gombok segítségével a védekező pozíciót felvéve lezárhatjuk a kapunk felé vezető utat, bevonva akár a védelem többi tagját is. Továbbá elegánsan blokkolhatjuk a lövéseket, jó ütemérzékkel sikeresen léphetünk bele a cselekbe és passzokba anélkül, hogy be kellene csúsznunk, a test-test elleni küzdelem pedig fontosabb (és nem utolsó sorban eredményesebb), mint valaha. A rendszer tényleg másik dimenzióba emeli a játék ezen aspektusát, pláne a Player Impact-motorral kiegészülve, ami valósághűen szimulálja a fizikai kontaktusokat a pályán, legyen szó szinte észrevételen mezrángatásról, aljas könyökösről, netán brutális lábtöréssel járó „ páros lábasról". Ennek megfelelően hihetetlen küzdelem zajlik a pályán, csakúgy, mint ahogyan az a valóságban is jellemző (no, nem az NB 1-ben), és így könnyen megeshet, hogy egy gyengébb technikai tudású csapattal fizikai fölényt kialakítva tudjuk két vállra fektetni a pengébb ellenfelet. A Youtube-ot bejárt mókás bugvideókban látottaknak (a középkezdésnél egymáshoz hozzáérve egymás hegyén-hátán áteső focisták, derékszögben tört lábbal focizó Messi, vagy az ellenfél leheletfinom érintésétől hatalmasat zakózó Busquets – bár utóbbi lehet, pusztán a realizmus jegyében került a játékba) nyoma sincs. Persze hogy ne váljon a góllövés kárára a komplex védekezés, a megtermett csatárok ugyan úgy elnyomják a satnya védőket, mint fordítva. Ráadásul az ütközési modell nem csak látványos, hanem pontos is, figyeli az ütközés szögét, a fizikai paramétereket, a játékosok sebességét, és hogy mely pontokon találkoznak, így nem biztos, hogy a benga védekező középpályás marad talpon, miközben próbálja letarolni a fürge szélsőt. Ami zavaró, hogy a bíró a rendszer érzékenysége miatt nem minden esetben ítéli meg helyesen a fizikai kontaktus súlyosságát: villámgyorsan gyűjthetünk sárgalapokat, sokkal könnyebb büntetőt összehozni, és még akad egy-két érdekes kimenetelű ütközés, esés. Mondjuk a bíró tévedése a való életben is benne van a pakliban, így felfoghatjuk a dolgot akár a valóság tökéletes leképzésének is. Ha a javunkra téved a spori, akkor bőszen bólogatunk, de ha ellenünk, akkor... De hát ettől (is) szép játék a foci, nem igaz?

A támadó focit tovább erősítendő a játékosok képesek labdavezetés közben jobban fedezni a lasztit, illetőleg az új Precíziós Cselezési (Precision Dribbling) rendszer segítségével kisebb területen, szűkebben végrehajtani a trükköket. Nem szükséges tehát betéve tudni az összes cselkombinációt, finom labdaátvételekkel, gyors fordulásokkal, ütemtelen labdatolásokkal is átjátszható a védelem. A passzolási rendszer tovább finomodott a tavaly megismert Personality Plus finomhangolásával, így az igazi spílerek tökéletes indításokkal és fifikás körömpasszokkal tudják majd a megfelelő játékosokkal helyzetbe hozni a támadókat. Az MI fejlődése tagadhatatlan, a csapattársak jobban helyezkednek, a szélsők érzékelik, ha közel járnak a taccs- vagy az alapvonalhoz, és kisebbet tolnak a labdán, a kapusok meg ugye nem szívnak be minden középtávoli emelést.

Összességében tehát a játékmenet színesebb és élethűbb (pl. játékvezetői labda, futás közben izomhúzódást szenvedő futballisták), de egyben bonyolultabb és lassabb is lett, ami a FIFA szimulátor jellegét domborítja ki. Az irányítás a szokásos, a grafikán, a játékosok megjelenésén és animációján egy picit megint csiszoltak, a hangulatra pedig nem lehet panasz, a stadion atmoszférája lenyűgöző, a kis átvezető animációk és körítés kiválóak. Egyedül a Hajdú B.-Faragó páros unalomig ismert beköszönő szövegei tűnnek kissé elhasználtnak, de egyfelől legalább magyar nyelven bosszantóak, másrészt pár perc játékot követően úgyis inkább az eszméletlen játékélményre, és a kontroller markolására koncentrálunk.

A vertikális helyett horizontális elrendezésű, néha be-beakadó, de tartalmilag változatlan menürendszer pontjaiban a már jól ismert, de kissé feltuningolt játékmódok között igazi újdonságokkal találkozhatunk. A visszatérő Légy profi!-opció nem sokat változott, a szokásoknak megfelelően egy kiválasztott játékost irányíthatunk a mérkőzéseken (aki nem csak mezőnyjátékos, hanem kapus is lehet ugyebár), így kerülve hosszú szezonok munkájával a fakóból a válogatottba. A három opcióval (játékos, menedzser, játékos-







menedzser) bíró Karriermód azonban már újfajta menükkel (sérültlista, csapatjelentés, játékosok lelkiállapota) egészült ki, továbbá nagyobb hangsúlyt kap benne az ifiképzés, a játékost megfigyelő rendszer pedig sokkal részletesebb lett, így komplexitásban már a klasszikus menedzserjátékokkal is felveszi lassan a versenyt. Jó hír, hogy az Ultimate Team-et már nem letölthető DLC-ben, hanem a játékba beépítve kapjuk meg, melyben futballistákat, mezeket, labdákat stb. tartalmazó kártyacsomagokat vásárolva, cserélgetve építhetjük fel a saját világverő csapatunkat

Az online fejlesztések kulcsszava idén minden bizonnyal a „versengés" volt, hiszen a régi játékmódok, és az újak egyaránt erre épülnek. A haverokkal vívott barátságos online meccseket mostantól nyomon követi a rendszer, és minden lejátszott tíz mérkőzés után összesíti az eredményeket, a győztesnek pedig kiutal egy virtuális kupát. Így pedig már nem csak a vesztes fél folyamatos zrikálása az egyetlen öröm a mérkőzések után, hanem minimális tétje is van a dolognak. A Head to Head Seasons online bajnokságot takar, ahol a 10. ligában kezdve szintén tízmeccses bajnokságokban kell egyre feljebb tornásznunk magunkat, netán elkerülnünk a kiesést.

Sokkal komolyabb, és a fanatikus szurkolók számár minden bizonnyal vérre menő megmérettetést kínál a nemes egyszerűséggel Football Club névre keresztelt újdonság. Itt elsőként ki kell választanunk kedvenc egyesületünket, majd nincs más dolgunk, mint bármely klubbal, bármely játékmódban, online vagy akár offline minél jobban teljesítsünk. Ezzel pontokat szerzünk, amiket a kiválasztott csapatunk kap meg, így a klubok között egyfajta pontverseny alakul ki, egy heti eredményhirdetéses rendszerrel. A számításánál a FIFA-játékosok átlagos pontszámát veszik figyelembe, így a hatalmas rajongói bázissal bíró csapatok (Manchester United, R. Madrid) nem kerülnek előnybe pusztán azzal, hogy őket többen választották, sőt. A versenyt különböző, a valóságban lejátszott mérkőzésekre épülő kihívások is színesítik majd, így garantált a hosszú távú elfoglaltság az idei szezonban.

















PES 12

Azt, hogy a kanadaiak mit tudnak, már láttuk, most nézzük mire jutottak a japánok, ugyanis a Konaminál a nagy riválís fejlesztői nem csupán az eddig a PES hivatalos arcának választott Lionel Messit cserélték le a borítón C. Ronaldora, a játékban is nagy volumenű változásokat terveztek, hogy visszaállítsák a frencsájz jó hírnevét. Merthogy az utóbbi években az EA üdvöskéje bizony felülkerekedett konzolos platformon a „nyerő tizenegyen", és ebben talán a legelfogultabb rajongók is egyetértenek. Egy szó, mint száz, a PES-re bizony ráfért a megújulás, aminek Shingo 'Seabass' Takatsuka és csapata – nagyon helyesen – egészen az alapoktól kezdve látott neki a széria immár tizenegyedik epizódjánál. Ez két dolgot hozott magával: egyfelől a már régóta jelenlévő, és roppant idegesítő hibák nagy részétől cseppet sem fájdalmas búcsút vehetünk, másfelől az újdonságok fejlesztésére nem sok erő maradt. De hát valamit valamiért ugye. Nézzük, fociügyben idén mire jutottak a Konaminál.

Ahogy elindítjuk a játékot, máris megmutatkozik a PES nagy erőssége, ami a játék vizuális tálalásában rejlik: letisztult, ám mégis látványos és jól működő menürendszer, a háttérben a védősort cselekkel amortizáló Messivel, gyönyörű átvezető animációk, a meccshangulatot kellőképp megalapozó stadionfelvételek. Az egész valahogy nagyon élő, pályamunkások szorgoskodnak a gyepen, fotósok kattintgatnak a pálya szélén, a tévés operatőrök idegesen rohangálnak fel s alá, felcsendül a Bajnokok Ligája indulója, a valós megfelelőjükhöz megszólalásig hasonlító futballisták (legalábbis az ismertebbek esetében) felsorakoznak a kezdéshez, himnuszt énekelnek, mi meg gyönyörködhetünk közben a tényleg elképesztően hangulatos fény-árnyék effektekben. Azután sajnos felcsendül a sípszó és a varázslat rögvest megtörik kicsit, hiszen a játék mozgásban már közel sem olyan meggyőző. Bár láthatólag sokat dolgoztak a fejlesztők, a PES grafikájában, és a játékos animációk terén még mindig kicsit nyers, a FIFA-hoz hasonlítva pedig – kis túlzással – mintha pixelbaltával faragták volna a játékot.

No, de ami talán sokkal fontosabb, hogy a játékélmény rengeteget fejlődött. Ez a látszólag egyszerű dolog megannyi apróságból tevődik össze. Először is maga a mérkőzés sokkal dinamikusabb képet mutat, az animációk gördülékenyebbek, a labda fizikája realisztikusabb, nem beszélve az Active AI bevezetéséről, ami a mesterséges intelligencia hatalmas fejlődését hozta. Főként a támadófutball eredményességében mutatkozik ez meg: a szűkebben és legfőként gyorsabb sebességgel végrehajtható cselekkel végre tényleg előnyt szerezhetünk a védőkkel szemben (roppant frusztráló volt eddig, hogy hiába küldtük el gyufáért a középhátvédet, a trükközés közben annyira lelassultak a mozdulatok, hogy végül úgyis beért minket a zabos bekk).

A csapattársak jól nyitják meg a területeket, ráadásul jól zárkóznak fel a támadáshoz a középpályások és a szélsőhátvédek, megkönnyítve ezzel a passzolás lehetőségét. A védelmet is kiokosították persze, jobban megy nekik a zónázás, már nem mozdulnak ki feltétlenül a labdás játékosra, az ütközések és test-test elleni küzdelmek pedig látványosabbak lettek a fizikai motor átdolgozásával. A d-padon csakúgy, mint a FIFA estében négy előre beállítható taktikai felállás kapott helyett, hogy a mérkőzés alakulásának megfelelően egyetlen gombnyomással tudjunk védekezésből támadásba, esetleg labdatartásról gyors kontrákra átváltani. További két fejlesztés erősíti a játékmenetet, az egyik az Off the Ball Control System, ami a pontrúgásoknál lehetővé teszi, hogy egy kiválasztott játékossal üresbe helyezkedjünk, magát a beadást a gép által irányított csapattárs végzi el az utasításunkra. A másik a Teammate Control System, mellyel asszisztált módban a jobb oldali analóg kar lenyomásával egy labda nélküli focistát kérhetünk meg beindulásra, míg manuális módban teljesen szabadon irányíthatjuk azt a következő passzig. Ha elengedjük az analóg kart, a focista irányítását újból átveszi a mesterséges intelligencia. Persze nagyon nehéz egyszerre szemmel tartani a labdát birtokoló, és a kívánt helyre befutó játékost, de némi időt rászánva a gyakorlásra igazán hatásos gólhelyzetteremtő fegyverré válhat





a kezünkben ez az opció, még akkor is, ha kicsit nehézkes és kiforratlan a technika. Az új tréning szekcióban erre lesz lehetőségünk, a rafinált cselektől kezdve a védekezésen át egészen a szabadrúgásokig mindent tökéletesíthetünk, ha nem szeretnénk lebőgni a pályán. Apróság, de örömteli, hogy végre a büntetőket nem a partvonal mellől, hanem hátsó kameranézetből láthatjuk, sokkal látványosabb és pontosabb tizenegyeseket rúghatunk – érthetetlen, miért vártak ezzel a váltással ennyi ideig?

A fentiekből látszik, hogy igenis komolyan vették a Konaminál a reformot, de ennek ellenére még mindig tapasztalni idegtépő dolgokat, amikkel továbbra sem sikerült mit kezdeni a fejlesztőknek. Ilyenek a teljesen lehetetlen szögben történő passzok, a kissé robotszerű futás, vagy mikor a játékosok – rendszerint teljesen feleslegesen – becsúszva próbálnak passzolni, ha úgy ítélik meg, hogy túl közel került az ellenfél. A lövések gyakran tűnnek lassúnak és erőtlennek, a kapusok pedig még mindig elképesztő ostobaságokat művelnek, ha úgy adódik a helyzet (főként a lövések hatástalanításánál: folyton elütik a labdát, akkor is, ha az simán fogható lenne). Na és a bíráskodás… Szemből történő becsúszásoknál a spori sípja rendre néma marad, még akkor is, ha a labda már messze jár, mikor a szerelő játékos hatalmas lendülettel letarolja az ellenfelet, de a többi szabálytalanság elbírálása is esetleges. Pár óra foci után egészen biztosan átérezzük Mourinho edző bírói segédletről és összeesküvésről szóló sirámait.

Mindent egybevetve pergőbb, gyorsabb futballra számíthatunk tehát, amivel érdekes módon a hagyományokkal szakítva a PES arcade jellege erősödött a FIFA realisztikusabb, szimulátorszerű játékmenetével szemben, valószínűleg nem véletlen ez a fajta konzekvens fejlesztési koncepció.

A különböző játékmódokat illetőleg sajnos a csapat- és játékos adatbázis kapcsán túl sok újdonsággal nem szolgál a PES, ezekre ugyanis nem maradt elég idő, pénz és energia. A BL, Európa Liga és Libertadores kupa licensz ismételten a zsákba került, de az angol Premier Ligának továbbra is kénytelenek vagyunk a London FC-vel nekifutni a Chelsea helyett. Három új bajnokság és néhány csapat neveinek és logóinak beszerzése komoly tettnek tűnik a licenszeket foggalkörömmel védő EA ellenében, de a FIFA 500 klubot és 15.000 valódi játékost felvonultató adatbázisához mérten igen szerény a PES felhozatala.

A különböző játékmódokat egyébként a Football Life-menüpont alá integrálták, itt megtaláljuk a nagyon élvezetes karriermódot takaró Master League-t (online és offline formában egyaránt), az egyetlen játékos pályafutását nyomon követő Become a Legend-et, illetőleg az új Club Boss-módot, ami annyiban különbözik a sima menedzseres opciótól, hogy klubtulajdonosként mélyebben avatkozhatunk bele a csapat gazdasági és financiális kérdéseibe. Az apróbb változtatások mellett minden egyes játékmódot hangulatos animált jelentek színesítenek mostantól, azonban ezek csak ideig-óráig kötik le az ember figyelmét, a valódi újítás tulajdonképpen igen kevés ilyen tekintetben.



Összegzés

Annak ellenére, hogy a PES idén nagyot lépett előre, a FIFA látványosabb, sokoldalúbb, kezelhetőbb, több online lehetőséggel bíró új epizódjával párhuzamba állítva bizony alulmarad. Akiknek eddig bejött a PES-sorozat, azoknak a 2012-es verzió sem fog csalódást okozni, ám a futballjátékok újoncait szinte biztos, hogy a FIFA fogja magával rántani. Gary Lineker híres mondását kicsit kifacsarva, az utóbbi évek tapasztalatai alapján úgy tűnik, hogy a futballszimulátorok éves küzdelme olyan verseny, amit ketten játszanak, és a végén a FIFA nyeri meg. És bár még alig kezdődött a konzolos futballévad, már most alig várjuk, hogy a Konaminál jövőre megcáfolják ezt a tételt. Mi, futballrajongók úgyis csak jól járhatunk.

FIFA 12

9

Kiadó: *Electronic Arts*
Fejlesztő: *EA Canada*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-22 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Mo

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

8

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: *Konami Comp. Ent. Tokyo*
Multiplayer: *2-4 fő* Online: *2-8 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Mo

FORZA MOTORSPORT 4

„Veszélyeztetett faj vagyunk, mi, a sebesség megszállottjai. Egy olyan világban, melyben egyre ritkábban beszélnek lengőkarról meg kuplungról, és aggódunk az ordító V8-asok jövője iránt… de van egy remény, egy menedék számunkra...”

Hangzatos beköszöntő az Alex Metric („It Starts”) dallamaival aláfestett látványos intro után, de sokat sejtető mivolta ellenére a Forza 4 legalább annyira szól a casual játékosoknak, mint akár a legesleghardcore-abb GT-seknek. Hat és fél éve már, hogy az első rész tesztpéldányát behelyezhettem Xbox-omba, a Microsoft autós versenyzője pedig csak ebben a konzolgenerációban már három folytatással árasztotta el a piacot. Nem a Forza Motorsport találta fel a stílust, még csak azt sem merném bizton állítani, hogy a széria fejlesztette azt tökélyre, azt viszont bátran ki merem jelenteni, hogy rengeteg egyedi ötletével és újításával egyrészt nem csak nagyban hozzájárult a konkurencia fejlődéséhez is, de folyamatosan csiszolódó formatervének köszönhetően méltó és egyéni helyet foglalt el magának a szimulátorok, valamint a licenszelt autók és pályák világában.

2009-ben a Forza 3-mal a sorozat megtalálta azt a dinamikus játékmeneti irányvonalát, amelyhez a negyedik részt is igazítva, ám annál sokkal dizájnosabbra és tökéletesebbre faragva végül megszületethetett egy szinte kifogástalan gameplay, valamint progresszív karrierrendszer. Több, mint 500 (stílusosan 501) licenszelt alapmodell áll rendelkezésünkre, és ebben még nincsenek benne a már a startnál is kapható 6 darab 10-es autóscsomag, a folyamatosan piactérre kikerülő DLC-k, és nem mellesleg az ÖSSZES kapott műszerfalas nézetet – nem csak a prémium autók.
Hála az égnek a folytatás továbbra is kapott magyar fordítást, ráadásul még pontosabbat is, mint az előző részben, és ahogy azt már az elődnél is megszokhattuk, a tényleges játék megkezdése előtt érdemes installálni a 2. lemezt is, hogy minden rendelkezésre álló autó rögtön terítékre kerüljön, ami körülbelül 10-15 percet vehet igénybe, a bővítménnyel együtt pedig a stuff körülbelül 2.9 gigát foglal tárhelynek. Továbbá kapunk még két letöltő kódot is, melyekkel extra kocsikat, valamint két további pályát szedhetünk le az eddigi 26 mellé.
(A Forza 4 egyik nagy különlegessége a 2012-ben piacra kerülő M5, azaz a 2009-től bevezetett F10-es formatervű BMW 5-ös széria vadiúj, M-változata. A – nálunk – „alapáron” 30 millió forintért előrendelhető álomautó 4.4 literes lökettérfogatával 560 LE-s teljesítményt présel ki magából, mellyel a bajor művek ez eddigi legerősebb – 4 ajtós – sedanjává válik. Szereplése biztosan nagy öröm a Microsoftnak, hiszen a Forza az első videojáték, melyben hivatalosan – vagy akár bármilyen más formában – szerepel, az alapjáték azonban sajnos nem tartalmazza, ehhez vagy eleve a Limited Collector's Edition-t kell megvásárolni, vagy utólag is lehetőségünk van letölteni piactérről a „BMW M5 Fan Pack” keretein belül.)

Extra lehetőségként minden Forza 3-tulaj importálhatja a profilját a negyedik részbe, mellyel nem csak jelentős kezdőtőkéhez juthat, de kapásból számos autó birtokosává is válik. Függetlenül az előnytől, természetesen ugyanúgy előre kell verekedni magunkat a ranglétrán, de ezt az opciót eleve csak azoknak ajánlom, akik már rongyossá játszották magukat a harmadik résszel, a folytatást pedig csak egy könnyed vérfrissítésnek szánják. Sokkal izgalmasabb nulláról kezdeni a karriert, hiszen a negyedik rész fejlődésrendszere jóval dinamikusabbá vált, mint ahogy azt két éve a közkedvelt elődnél megtapasztaltuk. Az alapok lényegében nem változtak, hiszen ugyanúgy rendelkezésünkre áll fő-fő campaign-módként az évadjáték, mely összesen 10 hatalmas bajnokságsorozatot ölel fel, mely már önmagában is simán 15 órás játékidőt igényel, és akkor még bele sem számoltam az „eseményjátékot”, mely összesen 290 „eseményt” tartalmaz, melyek közül jó néhány nem csak több futamból álló bajnokság, de egy-egy esemény eleve lehet több bajnokság csoportja is. Ha ehhez még hozzávesszük a menüben való szöszmötölést, például a tuningolást, vagy a verdák optikai feljavítását a felfestésekkel (á la NFS Underground), amit egy az egyben emeltek át a Forza 3-ból, akkor már bőven 40-50 óra felett járunk, és ez még mindig csak a single részleg, a tartalomra tehát nem igazán lehet komoly panasz (hiányosságokra persze itt is akadtam, de erről később).
A már uncsinak mondható „Forza 4 szemmel”-kalendáriumot egy sokkal izgalmasabb, dizájnos világtérképrendszer váltot-

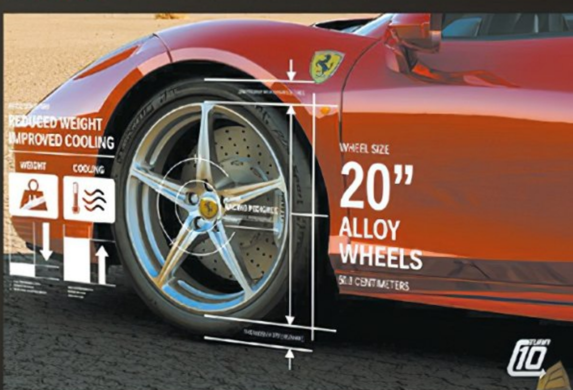




ta fel, ahol sorra haladunk előre az egészen amatőr évadtól az abszolút versenyzői profibb szintekig. Választási lehetőségünk itt is végig lesz az egyes versenyek között, általában három alternatíva közül választhatunk, ám ami a legszebb az egészben, hogy lényegében a teljes karriert végig lehet tolni EGYETLEN kocsi vásárlása nélkül, sőt az esetek döntő többségében kedvenc kocsinkkal a legtöbb futamon is részt vehetünk, mindaddig, míg bírja tuninggal a nívónak megfelelve (ám addigra tuti nyerünk egy újabb favoritot), illetve amíg nem találkozunk olyan speciális versennyel, ahol sajnos nem szerepelhet.
Mielőtt még jobban elmélyülnénk a karrierben, vezessünk be máris két forzás fogalmat: a „fizetőegységet", azaz FE-t, valamint a tapasztalati pontokat, avagy TP-t. Az előbbi a játék egységes kreditje, autókat és alkatrészeket vásárolhatunk belőle. (Gazdag játékos barátaink ki is válthatják a lustaságukat, avagy hosszas vezetés helyett „valódi pénzzel" vásárolva tehetnek szert autózsetonokra a piactéren, melyekből verdákat vásárolgathatnak kedvükre mindenféle erőfeszítés nélkül – hjaj, mivé lett a játékvilág, még nagyobb kedvencem a „pénzért gamerscore/trófeák"-irányzat).

A kocsik besorolása F-től R1-ig tart, azaz összesen 11 osztályba lettek rendezve: F, E, D, C, B, A, S, R3, R2 és R1, valamint ezt pontosítva még egy számmal is el lettek látva, mely a kategóriákhoz mérten 100-tól közel 1000-ig terjedhet. A – többek között – teljesítmény/súly index alapján minden kocsi automatikusan be is lett sorolva az egyes csoportokba, a tuningolás a következő szintekre pedig továbbra is teljesen „automatice" zajlik – habár van lehetőség részletes manuális tuningra is –, sőt ha kívánjuk, versenyenként lehet optimálisan az elvárt nívóhoz igazítani a kocsikat. Az F-kategóriás kocsikat zömmel a legegyszerűbb 1.4/1.6 literes modellek alkotják, amiket különböző alternatívákkal a játék is kezdésként ajánl fel. Na, és itt jön a képbe a remekbe szabott fejlődési rendszer, hiszen a versenyeken szerzett TP-kkel egyrészről „pilótaszintünket", másrészről „együttműködési szintünket" is növelhetjük. A kiszabott TP és FE itt egészen más méreteket ölt, mint az előző részben, és a két fajta szintnek is kissé más funkciója van. A „pilótaszint" annyiban érdekes, hogy egyrészről egy visszajelzés felénk, hogy fejlődünk, amit mások is „csodálhatnak" a profilunknál, másrészről minden egyes szintlépésnél egy-egy különleges kocsicsoportból választhatunk új modellt ajándék gyanánt. Pl. „túraautók", „amerikai izomautók", vagy „kupé legendák" stb. Új kocsit vásárolni épp ezért szimpla pénzkidobás, pláne a játék legelején. 50-es szintig kapunk achievementet, de aki akarja, elviheti mindezt akár a maximális 150-es szintig is (hosszú hetek/hónapok során). Pilótaszintkorlátozás egyetlen versenyen sincsen, tehát ilyen jellegű haszna NINCSEN a fejlődésnek, viszont a bónuszautókért nagyon is megéri, és erősen motivál,









hiszen a 40-es szint környékétől már csupa versenyautót nyerhetünk. Abban pedig egészen biztosak lehetünk, hogy már egy 70-es szintnél is igen erősen fejet hajtanak nekünk online, 150-nél pedig már istenként tisztelnek (vagy közös aláírásokkal elmegyógyintézetbe utalnak).
Van lehetőség robotpilótára is, de más hasonszőrű szimulátorral ellentétben itt még jelképesen sem szólhatunk bele a vezetésbe. Nem kapunk TP-pontot, és az FE-nek is csak egy része jár nekünk, hiszen itt lényegében átmenetileg egy másik pilótát „szerződtetünk". Egyedül arra jó ez az opció, ha valaki mindenáron le akarja tudni a karrier versenyeit.
A „pilótaszint" mellett a másik fantasztikus megoldás az – a tuningrendszerhez szorosan kapcsolódó – „együttműködési szint". Az elődddel ellentétben itt nem az egyes kocsik lépnek szintet, hanem az igénybe vett márka. Ami még nagyobb előny, hogy míg az egyes szintnél 25 % kedvezményt kapunk az adott márka tuningolására, addig a kettestől 50-et, a hármastól 75-öt, a négyestől pedig 100 %-ot, tehát onnantól bármelyik modellt az adott márkától INGYEN(!) fejleszthetjük. A bónuszautók választásánál érdemes tehát néhány favorit márkához ragaszkodni, hiszen hosszútávon hihetetlen mértékben megéri, ha döntő többségben csak 3-4-et használunk (pl. Fordot, Audit stb.) Az első néhány együttműködési szintlépés csak pár ezer FE-vel jutalmaz, de a kilences és tízes szintnél már 60-70 ezerrel, és mivel ez folyamatosan nő, gondoljatok csak bele, milyen díjat kaphatunk az adott márkától a hálája jeléül, ha elérjük a maximális 50-es szintet.

A pontozás, azaz az FE kiosztása aszerint zajlik, hogy alapból mekkora összeg jár az adott versenyért, és a beállított nehézségi szinthez mérten kapjuk meg ennek egy %-os részét. Ehhez hozzájön, hogy hányadik helyen végeztünk, illetve levonják a sérülés díját. Kaphatunk még bónuszt is, ami vagy extra TP, vagy extra FE. Játék közben nem mellesleg külön értékelik a vezetési stílusunkat, pl. tökéletes kanyar, előzés, szélárnyék stb., ami főleg az online profilunk díszítésére szolgál.
Vezetés közben találkozhatunk jó néhány megszokott elemmel, az ideális ívhez pl. ha jól emlékszem, már a Gran Turismo 2 jogosítványos kihívásainál is lehetett szerencsénk, na de az ötletet, hogy alapértelmezetten(!) végig, verseny közben is be legyen kapcsolva, azt a 2005-ös Forza vezette be anno, és vette át onnantól mind a mai napig jó pár hasonszőrű autós stuff.

Nem hiányozhat természetesen a – harmadik rész óta – jól megszokott visszatekerős funkció sem, ami igencsak hasznos lehet pl. az utolsó kanyarban elrontott 10 perces futamoknál, de eleve hatalmas előnyt jelenthet bármilyen köridőhöz. Mindössze néhány – de a megfelelő időben kulcsfontosságú – másodpercet teker vissza, melynél hamar beláthatjuk, hogy hosszútávon sokszorosan megtérül az a 20 %-os költségcsökkentő faktor, ha a „játékidő/szerzett pénz" arányt nézzük, ráadásul így az extrém sérülések jelentős költségvonzatát is megspórolhatjuk magunknak, hiszen bármelyik koccanást könnyedén korrigálhatjuk. Sajnos nagy ritkán azonban hajlamos befagyni a funkció, azaz hibás betöltésnél átmenetileg nem reagál, majd mikor magához tér, hirtelen önkényesen sokszoros visszatekerést aktivál, és akár egy teljes kört megállíthatatlanul visszacsévél a gép. A másik jelentősebb probléma, hogy ez pont olyan könnyen megszokható opció, mint a tolatóradar, annak hiányában pedig később nehezen szokunk majd meg új autós játékokat (illetve a való életben tolatóradar nélküli kocsikat a parkolásnál).

A nehézségi beállításoknál egy picit más a helyzet, mint az elődnél, hiszen egészen más arányú %-os rendszert kapunk: röviden és tömören választékosabbá vált. Kibővült pl. a kormányzás fajtával is, ami már lehet szimulációs, az egyes modellek közötti különbség pedig sokkal jellegzetesebb, mint azt vártam. Ahogy eljutottam a cikk leadásának időpontjában a 44-es szintre, bizony igazat kellett adjak Rbaly-nak, miszerint a Forza 3, mint szimulátor, tényleg hagyott némi kivetnivalót maga után, sőt a negyedik résszel összevetve simán ráhúzható, hogy „félárkád" (noha maga a játékrendszer ott volt a szeren). Merjünk csak bátran babrálni a nehézségi beállításokkal, és ne ijedjünk meg a „szimulátor"-kulcsszótól. Nem csak többet nyerhetünk, de élvezetesebb is a játék, és az sem baj, ha kezdetben nem leszünk elsők, idővel úgyis az élre törünk.
Külön érdekesség, hogy mintha a gépi ellenfelekbe is belepakoltak volna emberibb vonásokat, pl. az ellenfelek relatíve sűrűn csúsztak ki kanyarban az orrom előtt, ezzel az AI-hibalehetőséggel pedig sokkal érdekesebbé válnak a versenyek.
A 80 márka egyébiránt az alapmodellektől a luxusautókon át egészen a klasszikus





verdákig (1950-) minden jelentősebb darabot felvonultat, még Suzuki SX4-est is találtam. De akadnak szép számmal olyan manapság népszerű modellek is, mint a sebességrekorder Bugatti Veyron, mely később bónuszautóként meg is kapható. Nem mellesleg nagyon is hasznos ajándék, hiszen alapból könnyen nyerhetünk vele az R3-as futamokon, de tuningolva az R2-eseken, sőt akár még az R1-eseken is megállja a helyét. A választást megkönnyítendő az autókat külön értékek szerint sorolják be az egyes fő tulajdonságoknál (1-10-ig): sebesség, irányíthatóság, gyorsulás, indulás és fékezés. Ez azonban nem mindig olyan mérvadó, hiszen mondjuk az M6-os BMW-t hiába írják ugyanolyan jól irányíthatónak, mint az M5-öst, utóbbi mégis érezhetően stabilabb, de közel sem annyira, mint pl. egy összkerékhajtású S8-as vagy R8-as Audi. Az E60-as formatervű (BMW 5-ös széria 2003-2009), 2009-es M5-ös egyébként alapból egyértelműen közutakra lett tervezve, nem pedig versenypályákra. 520-as nyomatékával még biztonságos, ám tuningolva egy tavalyi, nagynevű szimulátorban is hajlamos volt már felborulni az élesebb kanyarokban, az apró bukkanóknál. Egyébként sok, amúgy jól irányíthatónak mondott versenyautó is kifejezetten csúszósnak bizonyult, így a gázadás mértékének is megvan a saját szerepe – az ilyen verdáknál muszáj finoman adagolni, mert az nagy hatással van a kezelésre.
Apró bosszúság, hogy az angolszász/amerikai mértékegységek sem mindig egységesek, egyszerűen nem tudtam beállítani, hogy egy időben mutasson km/h-t, kg-ot, valamint LE-t, azaz legalább az egyik mindig kitűnt a sorból (általában a teljesítmény kW értékébe törődtem bele), márpedig az európai szemnek ezek lennének kényelmesek, de végső soron minden adat könnyen átváltható (hozzávetőlegesen 1kW = 1.34 LE, 1 LB = 0.45 kg, 1 mérföld/óra = 1.6 km/ h).

Azt nem tudom, hogy az állítólag tízszer jobb grafika milyen méréssel jön ki, és a százezer poligonból felépülő autókat sem tudom visszaigazolni (bevallom, nem számoltam össze), de ha mindenáron számot kéne mondanom, akkor a Forza 4 első ránézésre másfélszer, hosszútávon a sok-sok apró javításnak hála pedig legalább kétszer lehet szebb, mint az előzmény. Valóban sokkal aprólékosabb, sőt huzamosabb játékidő után a harmadik rész már kissé sterilnek is hat utána. Tetszett a sok-sok extra pályaelem, a kidolgozottabb aszfalt, a vízesések, a fény-árnyék effektusok, mint a vakító naplemente, vagy a csillogó autók, a tükröződő tavak a gyönyörű hegyvidéken, vagy ahogy vörösen izzik a felnik közt a fékbetét. A sérülést is jóval részletesebbnek és élethűbbnek éreztem, és sokkal jobban reagál a kocsink az ütközésekre, mint a harmadik részben. Igaz, nincsenek benne olyan komoly elemek, mint pl. szélvédőkitörés, de legalább nem kell elvinni 40-es szintig, hogy meggyőzően látványos törésmodellt kapjunk.
Aki pedig kicsit is megkérdőjelezné, hogy miért „csak" 720p-s motort kapott a Forza 4, annak azért megsúgnám, hogy legalább full hozza is az 1280x720-as renderelt felbontást, mindezt teljesen stabil 60fps-sel, zéró képhibával, és kiváló sebességérzettel (nem csak 300 km/h felett).
Negatívumként talán a speciális (pl. akár rali) versenyek, valamint a váltakozó időjárás –



azaz eső/havazás – hiányát tudnám felróni, illetve hogy kissé jellegtelen, de egyébként korrektül passzoló zenéket kaptunk.
Mindezt bőven kárpótolják az olyan extrák, mint a teljeskörű kinectes irányítás és fejkövetés, a 3 HD-tévés panoráma-mód, az összesen 25 luxusjárgányt (pl. BMW M5 2012) felvonultató interaktív autóklub, azaz a maximálisan kinectes támogatást élvező Autovista (Jeremy Clarkson – a Top Gear TV-show sztárjának – kommentárjával), valamint a 16 fős multiplayer, és a sok-sok opció az online profilhoz: pl. fotómód (a felvételeket online kreditekért adhatjuk el a Forza Shopban), rekordok, statisztikák, profi visszajátszások stb., és persze a speciális online versenyek, online autóklubok, valamint a „riválisok"-kihívássorozat (csak a legfontosabbakat említve).
Nem férhet kétség hozzá, hogy a legnagyobb autós címek közé sorolandó harmadik részt nem volt könnyű döntő mértékben überelni, de mindezek fényében – még ha nem is a szokásos, hangzatos marketingszövegekhez hűen – a Turn 10 stúdiónak ez valóban sikerült is.



FORZA MOTORSPORT 4

9

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Turn 10***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Krisz

A nemzet (futtatott) aranya

„Még mindig ámulatba esem, ha kilépek az öltöző folyosójáról: szemem több tízezres tömeget lát, fülem dobszót és bíztatást hall. Az orromat megcsapja a gyep illata, és érzem a várakozás minden pillanatában súlyos teherként viselt feszültséget. Egy ország polgárai szurkolnak nekünk ma este… s mikor megszólal a sípszó, egyszerre minden eltűnik körülöttem."

Szinte alig van olyan sportág, ami legalább egyszer ne tett volna látogatást a nappalinkban: a legpopulárisabbak az utóbbi évtizedben közel évente jelentkeztek friss tartalommal. A rögbi-rajongók számára azonban 2008-ban megállt az idő: az akkor megjelent Rugby '08 óta ugyanis nem érkezett vérfrissítés, egészen mostanáig.
1823 – Anglia. Egy teljesen átlagos futballmérkőzésen a fiatal William Webb Ellis felkapta a labdát és a kapuba rohant, majd elkiáltotta magát: „Gól!" Akkoriban is tilos volt ugyan a játékszer kézzel való érintése, de játékostársainak tetszett William innovatív ötlete… s később az ötletből sportág lett, melyet az angol kisvárosról, Rugby-ről neveztek el…
Nem kell megijedni Kedves Olvasó, kicsengettek a történelemóráról, és végre rátérek a tesztalanyomra is: a HB Studios játéka, a Rugby World Cup 2011, ahogyan az a nevéből is sejthető, a Webb Ellis-kupáért zajló nemzetközi versenyt hivatott szimulálni – több, kevesebb sikerrel. Az első komoly megdöbbenés akkor ért, amikor szembesültem azzal a ténnyel, hogy bár a borítóról visszaköszön a hivatalos logó, a programban szereplő húsz csapat fele fiktív játékosokkal sorakozik fel (az már egyéni rigolya, hogy minden hasonló szoftverben keresem a magyar zászlót is – nagyjából érthető módon most nem találtam meg). Szerencsére a készítők tanultak a japán mesterektől – értsd, Konami –, így kis keresgélést követően felfedeztem az opciókban a szerkesztés menüt: ennek ellenére furcsa és érthetetlen volt a hozzájárulások megtagadása, mindaddig, míg bele nem kezdtem az első, barátságos mérkőzésbe.
Nehéz mondatokba önteni a tapasztalataimat, mivel igen vegyes képet fest magáról a Rugby World Cup 2011. Egyrészt, az irányítás pofonegyszerű és még azok is percek alatt ráéreznek a rögbi szabályaira, akik azelőtt sohasem nézték, vagy játszották volna – könnyebb szinten. Normal fokozaton már kezdenek durvulni az ellenfelek, de az igazi élvezetet magasabb nehézségen adja a program. A játékélmény megkapó, ha fokozatosan emeljük a lécet, ám… rengeteg tényező rombolja az összképet. Több pozitívumot nem is nagyon tudok felsorakoztatni, mivel az opponensek mesterséges intelligenciáját nem sikerült tökéletesen kódolniuk – ez ugyan kicsit ellentmond az előző mondatomnak, de egy idő után bármilyen nehézségen kiszámíthatóan viselkednek. Könnyűszerrel megszerezhetjük a lasztit, a pontot… az audiovizualitás is valahol a generáció elején bukdácsol: kevés animációból álló mozgáskultúra, élein gördülő labdák, kevés textúra és alacsony felbontás, plusz darabos mozgások jellemzik a HB Studios alkotását.
Játékmódok tekintetében is kevés súllyal operálnak a fejlesztők a tesztelők elméleti mérlegén, mivel a világbajnokságon, és a barátságos mérkőzésen túl csak a kapura rúgásban, és az úgynevezett warm-up kettő, négy vagy hat meccsből álló bajnokságaiban próbálhatjuk ki magunkat. Online is igen szerényen teljesít a játék, mivel semmiféle kommunikációs lehetőséget nem biztosítottak az alkotók az együtt játszó barátok számára. Szimpla gyorsjátékban vehetünk részt, újrajátszási lehetőség nélkül – az egész csupán funkcionális szerepet tölt be.
Régen volt utoljára a piacon rögbis játék, ennek ellenére a Rugby World Cup 2011 visszalépés az elődhöz képest. Kevesebb játékmód, kevesebb csapat (és azokon belül is akadnak olyan játékosok, akik nem adták nevüket a szoftverhez), sokkal kötöttebb kezek. Nincs lehetőségünk a menedzselésre, az átigazolásokra… pedig ezek adnák egy jó közösség kialakulásának a lehetőségét az online élvezetek mellett, amik szintén soványra sikerültek. Igazán ajánlani azoknak tudom, akik már három éve vártak rá… mindenki másnak azt javaslom, először próbáljátok ki a demót, a bolti verziót pedig szerezzétek be később, amikor már olcsóbban hozzá juthattok: kódot ugyan kérni fog az internetes tartalmakért, de tompa fényéből annak hiányában sem sokat veszít a program.









RUGBY WORLD CUP 2011

4

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***HB Studios***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek

JUST DANCE 3

„Everyday I'm shuffelin"

A trendi videojátékok egymás után váltják egymást. Korábban a házibulik legnagyobbjai a Sony gondozásában kiadott karaoke-őrület, a SingStar, valamint a Konami által pátyolgatott Dance Dance Revolution táncszőnyeges ugrabugrái voltak. Később a Wii sportjátékai bevezettek minket a mozgásérzékelés adta örömökbe, valamint a Harmonix plasztik hangszerei révén zenészek is lehettünk. Tesztünk tárgya egy újabb forradalmat, a Kinect nyújtotta „kontroller és szőnyeg" nélküli táncot hozza a nappaliba!







A Just Dance-sorozat eddig csak a Wii-tulajok számára volt elérhető, a megjelent öt epizódnak hála már több mint tíz millió vásárlóval büszkélkedhetnek a fejlesztők. A számozott sorozatban a harmadik rész immáron nem csak Wii-n, de PS3-on és Xbox 360-on (a többihez képest különlegesebb irányítása miatt utóbbiról szól a teszt) is elérhető!

Mi a siker kulcsa? A Just Dance-sorozatnál sohasem a pontok gyűjtögetése, illetve a minél pontosabb mozgáskoreográfia leutánzása, hanem – ahogy a címben is szerepel – tisztán a tánc, az önfeledt szórakoztatás állt a középpontban. A Youtube-on számtalan otthoni videót láthatunk a korábbi részekből, ahol a négy fős társaság szinte mindent belevetve táncolja el a számokat: forognak a csípők, ollóznak a lábak, pedig a Wiimote csak a csukló mozgását érzékelte. Ez utóbbi senkit nem érdekelt, ugyanis a lényeg a zenei felhozatal, és a koreográfiának az ízléses tálalása volt.

Lássuk, hogy miben tud többet a Kinect révén a 360-as változat. Bevallom, életemben most találkoztam először a Microsoft csodakamerájával, így igen nagy várakozásokkal kapcsoltam be a dobozt. A telepítéséről sok rosszat hallottam, ellenben én két perc alatt installáltam a nappalimban, a tesztelésben pedig nagy segítségemre volt barátnőm, így ezt innen is köszönöm Neki.

A menüben lehetőségünk van a játékban található mintegy 49 (a limitált változatban 51) szám kiválasztására: a felhozatalra egy szavunk sem lehet, talán a valaha volt legjobbat kaptuk! Szinte minden megtalálható itt, a mostani slágerektől a '70-es, '80-as, '90-es évekig bezárólag. Mennyire széles a paletta? Kérem szépen, példának ott van a lemezen az újabbak között LMFAO, Katy Perry, Taito Cruz és Rihanna, a '90-es évekből a 2 Unlimited, Britney Spears vagy Lenny Kravitz, az öregeknek pedig a Queen, az A-ha, és a The Buggles nyújt felhőtlen örömöket. A zenei stílusok is igencsak változatosak, így olyan kincsek is vannak a korongon, mint Danny Elfmantól a Karácsonyi Lidércnyomás – This is Halloween című betétdala, vagy a klasszikusokból Johannes Brahms V. magyar tánca. Számonként igen egyedi koreográfiát kell megtanulunk, ami igencsak megdobja a hangulatot. A Daft Punk-nál például robotként kell mozognunk, a The Chemical Brothers-nél pedig egy afrikai bennszülöttes tűztáncban kell produkálnunk magunkat.

Miként is épül fel a játékmenet? A képernyőn trénerünket látjuk, aki mintegy tükörképként mutatja be a mozdulatokat: őt kell utánoznunk úgy, hogy közben az ikonok is segítenek. A négyjátékos mód is adott, ahol akár karakterenként más edzők lépéseit lekövetve, igen látványos kvartettet is alkothatunk. A kamera rögtön felismeri hányan is vagyunk, sőt mozgásainkat is igen jól letapogatja. A Kinect-kamerával játszva a játékmenet egyébként nem sokban különbözik attól az érzéstől, mint amikor a Wii Remote, vagy a PS Move volt a kezünkben: a reklám alapján a teljes testünket pontozza a játék, ellenben az értékelésnél csak a kezünk van fókuszban. Ezt nem számítom fel negatívumként, mert aki ezt játssza, úgy is belead apait-anyait, mint tette ezt a Wii-s részeknél is. A szokásos Ok, Good és Perfect ikonokkal honorálják mozdulatainkat, illetve a karakterünknél megjelenő korona által extra pontokat is gyűjthetünk. A muzsika végén csillagok formájában értékelik ki a teljesítményüket, sőt az úgynevezett Mojo-mércén szinteket is léphetünk, ami után új játékmódok érhetőek el. Egyébként minél többen játszunk, annál több csillag gyűjthető! Xbox-exkluzív a Just Create elnevezésű mód. Itt mi lehetünk a trénerek, ugyanis a kamera rögzíti az összes mozdulatunkat, avagy mi készíthetünk saját koreográfiát! Ezeket a figurákat a netről bárki letöltheti, és megpróbálhatja betanulni, így a játék szavatossága igencsak kitolható!



A végén a látványról is essen szó: nekem nagyon tetszenek ezek a minimalista neonkarakterek, mivel tényleg profin mozognak, és könnyen utánozhatóak. A hátterek is mindig az adott témához kapcsolódnak, szóval ez is rendben volt. A játékot bulikba csak ajánlani tudom, mert könnyed kikapcsolódást nyújt, ráadásul mindamellett, hogy szórakoztató, igen tartalmas is. Ellenben ha a Dancing Central és Just Dance közül kellene választani, akkor nehéz dolgom lenne, mivel utóbbi könnyebben fogyasztható, bár nem annyira professzionális. Én mindenesetre három kilót fogytam a tesztelése alatt…

JUST DANCE 3

8

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny

Déjà vu

Ha valaki néhány évvel ezelőtt azt mondja nekem, hogy kedvelni fogom az ausztrál hip-hopot (bizony, létezik ilyen), odáig leszek minden autóval kapcsolatos dologért, vagy éppenséggel haragudni fogok a Capcomra, nagy valószínűséggel kiröhögtem volna. Főleg utóbbi tűnt esélytelennek, hiszen az egytől-egyig minőségi produktumairól híres japán cég hosszú ideig egyszerűen nem tudott nálam mellényúlni. Amit elém raktak, azt tényleg habozás nélkül faltam. Mega Man? Gondolkodás nélkül. Resident Evil? Töméntelen mennyiségben jöhet. Onimusha? Nem kérdés. Devil May Cry? Mai napig ott trónol a személyes Top10-es listám élmezőnyében, nem beszélve arról, hogy a széria első részével léptem rá a Playstation 2 érájának izgalmas ösvényére. Tulajdonképpen bármelyik, a kiadóhoz köthető franchise-t említhetném, hasonlóan pozitív jelzőkkel tudnám illetni azokat. Sőt nem csupán az előző, hanem a mostani generációt is Capcom-játékkal kezdtem, méghozzá a Dead Rising személyében. Bár emlékszem, anno kissé sajnáltam, hogy zombis játék ellenére nem egy új Resident Evil-epizódról van szó, roppant kíváncsi voltam, hogy valóban meg tudnak-e jeleníteni majd ilyen brutális létszámú élőhalottat a képernyőn, hiszen a DR-t a kezdetek óta ezzel reklámozták. Az előzetes videók alapján már jóval a gép megjelenése előtt tudtam, hogy – zombirajongó lévén – ezt a játékot semmiképp sem hagyhatom majd ki. Noha a Dead Rising számomra nem vált maradandó emlékké, azért kellemes játékélménnyel gazdagított, amit aztán a tavaly megjelent utódja is képes volt reprodukálni.

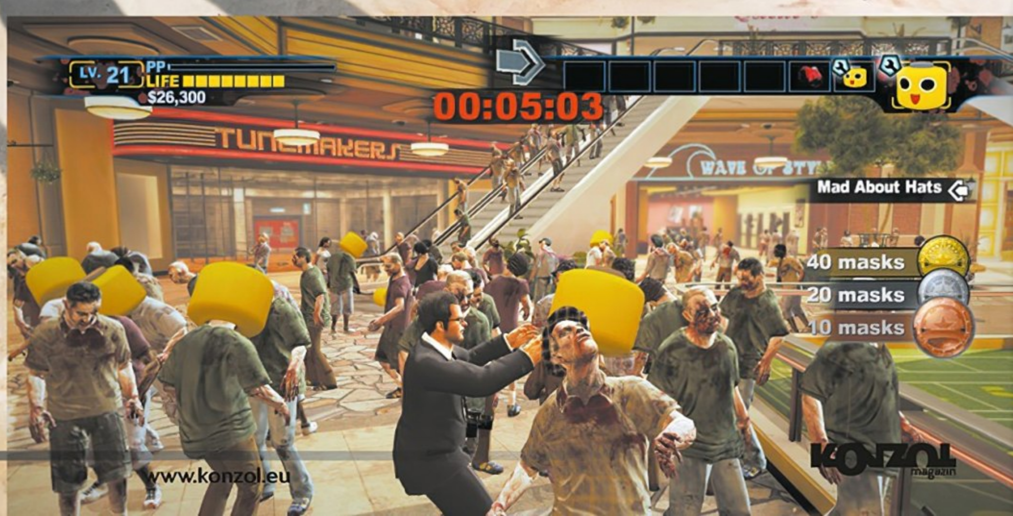


Az utóbbi időben viszont homokszem került a gépezetbe: úgy is mondhatnám, hogy a Capcom látszólag ellustult. Nekem már az sem nyerte el túlságosan a tetszésemet, hogy bizonyos címeket nyugati fejlesztőknek adtak ki, hiszen hiába tud egy amerikai/európai csapat szintén magas nívójú munkát végezni, egyszerűen más a szájíz, más a mentalitás, ebből kifolyólag pedig más lesz maga a játék is. Ráadásul nem ez a legnagyobb probléma, hanem az, hogy azt a bizonyos lécet sem sikerül mindig megütni. Példának okáért nézd meg az Airtight Dark Voidját, vagy a GRIN Bionic Commando-ját, melyek szintén házon kívül készültek, és enyhén szólva sem arattak osztatlan sikert a játékosok, illetve a szaksajtó körében (mondjuk én pont azok közé tartozom, akiknek tetszett a Bionic Commando, ellenben a Dark Voidról ez már nem mondható el).

Másik oldalról a Capcom üzletpolitikájára mindig is jellemző volt, hogy számos játékukból készítenek egy bővített, extrákkal telepakolt változatot, melyet így – kissé nyersen fogalmazva – újra el tudnak adni. Valahol érthető, hogy ezzel sokan képtelenek megbarátkozni, sőt pofátlan lehúzásnak tartják az ilyesmit, én azonban mindig is azon a véleményen voltam, hogy semmi baj nincsen velük, már amennyiben megfelelő mennyiségű plusz tartalmat kapunk. Hangsúlyozom: ***amennyiben megfelelő mennyiségű plusz tartalmat kapunk.*** Itt pedig sikerült is kilyukadnom tesztem alanyának legnagyobb negatívumánál, de egy csöppet talán túlságosan is előreszaladtam.

Ha valaki esetleg nem lenne képben, a Dead Rising egy ízig-vérig hardcore matéria, mely elsősorban az ember idegrendszerét próbára tevő bossharcairól, illetve töméntelen mennyiségű élőhalottjáról híresült el. Az első része 2006-ban debütált, kizárólag X360-on (később született egy némileg lebutított Wii-s átirat), tavaly pedig a kanadai székhelyű Blue Castle Games gondozásában készült folytatás is napvilágot látott. Ehhez eddig két letölthető tartalom érkezett: az egyik a Case Zero, mely tulajdonképpen egy előzmény, a másik pedig a Case West, ami a kronológiát tekintve már a második rész után játszódik.

A Dead Rising 2: Off the Record egyfajta újragondolása az alapjátéknak, ahol a főszereplő nem a lányáról gondoskodó Chuck Greene, hanem az első rész protagonistája, Frank West, aki a Willamette-ben történt események felgöngyölítését követően igazi sztárújságíróvá vált. Persze tudjuk, hogy a csúcsról általában lefelé vezet az út, néhány botrányt követően pedig Frank is elindult azon a bizonyos lejtőn. Az alapfelállás ezúttal is ugyanaz: ismeretlen indíttatásokból valaki szabadon engedett





egy hordányi zombit Fortune City-ben, valóságos pokollá változtatva ezzel az óriási kaszinóvárost. Míg Chuck elsődleges célja lányának megvédése, illetve nevének tisztára mosása volt, addig Frank arra használja fel az incidenst, hogy – amolyan Rocky Balboa-módra – ismét felvirágoztassa a karrierjét (hozzáteszem, ilyen névvel véleményem szerint többre vinné a pornóiparban…), és kiderítse, ki áll mindennek a hátterében.
A Dead Risingban két dolgot soha nem fogsz tudni megszámolni: a körülötted csoszogó zombikat, illetve a fegyverként használható tárgyak pontos mennyiségét. A széria legfőbb vonzereje mindig ebben a két dologban rejlett, ezzel adta el magát 2006-ban, tavaly, és természetesen most is. Ennek fényében szerintem felesleges volna hosszasan kivesézni a program alapvető elemeit, helyette inkább azokra az újdonságra koncentrálnék, melyek az Off the Recordban megtalálhatók.

Franknek végig ott fog lógni a nyakában a kamera, ami természetesen azt jelenti, hogy az első részhez hasonlóan ezúttal is lehetőségünk nyílik fényképek készítésére. A funkció lényege a szintlépéshez elengedhetetlen PP gyűjtése – minél jobb képeket sikerül lőnöd, annál több ponttal jutalmaz a stuff. A fotózgatás még mindig remek móka, továbbá lehet állatkodni azzal, hogy kiragadunk egy random élőhalottat a tömegből, majd készítünk vele egy közös képet! Elég beteges, ahogy Frank vigyorog a zombi mellett, ugyanakkor tökéletesen prezentálja azt a komolytalan stílust, amit a Dead Rising képvisel.

Örömhír, hogy végre kaptunk sandbox-módot, ami a főmenüből bármikor elindítható. Ez ilyen formában eddig nem volt megtalálható a sorozatban, legfeljebb az első rész Survivor-módja hasonlított hozzá valamelyest, itt azonban már a folyamatosan csökkenő életerőre sem kell figyelnünk. Marad a színtiszta hülyülés, bóklászás, szóval azok a dolgok, amiket szívesen csinálnánk olykor a játékban, ha nem kéne időre teljesíteni a küldetéseket. A történet hanyagolásával ezt persze eddig is meg lehetett oldani, de azért ideje volt már, hogy az agyatlan darálásnak is legyen egy külön szekciója. Én személy szerint már az első rész óta hiányoltam ezt a módot.
Itt, a „homokozóban" is akadnak egyébként apróbb, teljesíthető kihívások (melyekbe akár más játékossal kooperálva is belevághatsz), sikeres abszolválásukért pedig pénzzel, illetve PP-vel jutalmaz a program.
A sztori-módhoz gyakorlatilag alig nyúlt hozzá a Capcom. Maga a történet is szinte teljes mértékben megegyezik az eredetivel, csupán apróbb változtatások kerültek a forgatókönyvbe. Ugyanez elmondható magáról a játékmenetről is: a küldetések, a túlélők, illetve a legyőzendő bossok 90%-ban megegyeznek az alapjáték repertoárjával, noha kisebb meglepetések azért akadnak. Többek közt találkozhatsz Chuck „ketyósabb" változatával is…
A lényegesebb hibák sajnos továbbra is megmaradtak; noha a barátságtalan mentési rendszeren némileg enyhít, hogy végre vannak checkpointok a játékban, viszont a gyakori töltéseket, illetve a nagyobb tömegeknél előforduló képfrissítési gondokat továbbra sem sikerült orvosolni.

Gondolom, mondanom sem kell, hogy a helyszínek is egytől-egyig maradtak a régiek, itt egyetlen pluszként az Uranus Zone névre keresztelt territórium jelenik meg, mely leginkább egy mini vidámparkra hasonlít. A többi területhez viszonyítva azonban ez annyira apró, hogy szinte észre sem fogod venni, legfeljebb ha éppen arra lesz dolgod. Innentől fogva pedig gyakorlatilag ki is merült az újdonságok listája. Talán jobb lett volna, ha a Case Zero/Case West-pároshoz hasonlóan kizárólag letölthető formában dobják piacra ezt a játékot, mert így nehéz bárkinek is nyugodt szívvel ajánlani. Teljes áron (ami legalább a budget-kategóriában foglal helyet) nem éri meg azoknak, akiknek birtokában van az alapjáték, akiknek viszont nincs, azok valószínűleg ennek beszerzésével sem fogják tudni meggyőzni magukat.

Ez a stuff tulajdonképpen nem más, mint a tavalyi rész, csak másik aspektusból megközelítve. Tényleges tartalmi újítás csupán a sandbox-mód, illetve a fotózás lehetősége (sokan persze pont ezt hiányolták a második epizódból), de ez önmagában vajmi kevés ahhoz, hogy azonnal a boltba rohanjon érte az ember – kivéve persze, ha nem vagy elkötelezett Dead Rising-rajongó, és nem unatkoznál, ha még egy kört kéne futnod Fortune City körül. A hetest így is megkapja, hiszen maga a koncepció továbbra is jó – csupán a mögötte lévő üzletpolitika nem az.

DEAD RISING 2:
OFF THE RECORD

7

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Blue Castle Games***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Duke





Azt gondolom, John Carmack neve egyetlen játékosnak sem ismeretlen. Abban viszont egészen biztos vagyok, hogy a videojátékok világában régi motorosnak számító felhasználók emlékeiben a mai napig kitörölhetetlen nyomokat hagytak a zseniális programozó nevéhez szorosan köthető, az FPS-műfajt megteremtő kultikus alkotások – úgymint a Wolfenstein, a Doom, illetve a Quake. Az id Software társalapítója, és jelen esetben a játék vezető programozója utoljára 2004-ben, a Doom 3-mal jelent meg a piacon. A hétéves szünet persze nem láblógatással telt a Carmack vezette id-nál, hanem lázas munkával vágtak bele a progi alatt vadul zakatoló Tech 5 elnevezésű grafikus motor kifejlesztésébe, majd jelen tesztem alanyának megalkotásába. A fejlesztőcsapat tradícióitól jelentősen eltérő játékmechanikai elemeket felvonultató alkotás első ízben forrasztja össze ilyen szinten a különböző játékstílusokat, így joggal merülhet fel a kérdés, hogy pontosan milyen is egy – az előzetes képek és videók alapján fantasztikusan kinéző – FPS/RPG/versenyjáték hibrid, avagy a RAGE. Bízom benne, hogy az alábbi beszámolóból minden kérdésedre választ találsz!

Ha megnézzük a stúdió korábbi munkáit, akkor észrevehető, hogy az id mindig is inkább a játékai mögött álló technológiával tűnt ki a mezőnyből, mintsem az azokat elmesélő történetekkel. Nincs ez másként a RAGE esetében sem, amely ezúttal is sok elemmel büszkélkedhet, ám csavaros vagy éppen egyedi sztorival sajnos nem. 2029-ben járunk, mikor is egy aszteroida, a valóságban is létező (jó pont), és néhány éve még a tudósok szerint is valós fenyegetést jelentő Apophis csapódik a Föld bolygónak, elhozva ezzel a világvégét. A nyitányt felvezető gyönyörű CG-intróban a kisbolygó becsapódásának, majd azt követően, sok-sok évtizeddel később a főhős ébredésének lehettek szemtanúi. A tudósok ugyanis tisztában voltak vele, hogy a katasztrófa elkerülhetetlen lesz, így az emberiség túlélése érdekében néhány kiválasztottat mesterséges álomba szenderítettek, biztosítva ezzel a civilizáció fennmaradását. Az „Éden” projekt egy baleset folytán azonban meghiúsul, így a hibernációból már csak hősünknek sikerül felébrednie, aki miután magához tért, szembesül a ténnyel, hogy a világ már soha nem lesz olyan, mint régen… Ezzel az egyedinek abszolút nem mondható mesével veszi kezdetét a hozzávetőlegesen 10-14 óra játékidőt biztosító poszt-apokaliptikus akciójáték.

Az anyag megjelenését megelőzően tucatnyi lélegzetelállító screenshot és gameplay videó látott napvilágot, amikből többek közt azt ugyan le lehetett szűrni, hogy a játék felépítése a küldetés alapú FPS-ek sorát fogja gazdagítani, ám azt már kevésbé, hogy vajon mennyire engedi szabadon a játékosát a program. Elsőként szeretném letisztázni, hogy a látszat ellenére nagyon távol áll a Fallout 3 és a Borderlands – hogy csak a két legismertebb, a világvégét feldolgozó, RPG-alapokkal operáló FPS-t említsem – játékok által biztosított, nyitott világok felépítésétől, és némi túlzással ugyan, de inkább csak egyfajta illúzióként jelenik meg a szabadság, amit ráadásul a már-már kínosnak ható linearitás zúz sok esetben darabokra. Ám kicsit előre szaladtam, ezért a számomra negatívnak ható elemek ismertetése helyett inkább visszakanyarodom a játék felépítéséhez, a vizuális és tartalmi részének ismertetéséhez.

Nos, az első dolog, ami számomra sokkolóan hatott az irányítás magamhoz szólítását követően, az a döbbenetes látványvilág volt. A RAGE kipusztult, kietlen világa a legszebbek közé tartozik, amit ebben a generációban a játékosok láthattak. Retinaégető képélesség, fotorealisztikus égbolt, csodálatosan megalkotott kanyonok és sziklák, művészi érzékkel kiválasztott színek, amerre csak a szem ellát. Ráadásul ezek még csak az első percek, később fokozódik a vizuális orgia, mikor a szellemvárosokba, a meteor által ütött kráterbe, a különböző romos épületekbe, banditák lakta táborokba, kisebb kolóniák búvóhelyére, csatornákba és alagutakba juttok el. Mindezért hála a tükörsimán futó, 60 képkocka/másodperces képfrissítéssel duruzsoló, a Megatexture-eljárást felvonultató Tech 5 motornak. A szédületes és messzemenőkig változatos látványvilághoz hozzájárul a játékban szereplő karakterek megvalósítása is, melyek szintén a végletekig kidolgozottak, kimagasló



animációval és remek szinkronhangokkal áldottak. Fentebb említettem, hogy a játék a küldetés alapú shooterek közé áll be, amit az elindítása után rövid idővel magatok is megtapasztaltok.
Miután bejutottatok az első kisebb településére, a kolónia vezetője szép sorjában elkezd megbízni különféle feladatokkal, melyeknek teljesítését követően extra tárgyakkal, a játék korai szakaszában elsősorban fegyverekkel gazdagodtok. A történet gyakorlatilag a játék közel harminc darab főküldetésének sikeres abszolválásával lendül előre, ám igen sok egyéb extra misszió és teendő, sőt nem egy minijáték is a rendelkezésetekre áll! A főküldetések általában a „menj el ide, majd szerezd meg ezt és azt” felépítés medrében fognak zajlani, de lesznek kifejezetten olyan missziók is, ahol a cél tisztán csak az ellenséges banditák, és a mutáns hordák likvidálása lesz. A mellékküldetések lehetnek az NPC-ktől kapott megbízások, de a játék központi helyszínén, Wellspringsben, egy információs táblán is elvállalhattok különböző küldetéseket. Lesz itt fejvadászmisszió, elveszett személyek felkutatása stb.



A banditák és mutáns hordák a RAGE világában a leggyakrabban előforduló ellenfelek közé sorolhatóak. A becsapódott meteor hatására nem csak a bolygó felszínét és éghajlatát érték komoly változások, hanem természetesen annak élővilágát is. A katasztrófát túlélők jelentős része komoly mutáción esett át, és kitaszítottként, kint rekedve a sivatagban, hordákba verődtek. Ők gyakorlatilag barlangokban, és az egykoron fejlett civilizáció metropoliszainak romjai közt húzták meg magukat. Az ellenfelek másik táborába a banditák tartoznak. Ők a békés túlélőkkel, és a többi rivális bandával állnak harcban. A megbízóitok nagy többségében ezeknek a bandáknak és törzseknek a felszámolását várják tőletek. Az ellenfelek viselkedése más stílust mutat a banditáknál, és mást a mutáns hordáknál. Míg az útonállók shotgunokkal, gépfegyverekkel, rakétavetőkkel veszik fel ellened a harcot, addig a mutánsok csapatokban támadnak, akrobatikus mozdulatokkal egy szempillantás alatt a közeledbe kerülnek, és halálos pengéikkel próbálnak sebet ejteni rajtad. Az anyag szerepjáték vonalát erősíti, hogy a legyőzött ellenfelektől csak nagyon minimális mennyiségű lőszert lehet elszedni, így érdemes minden helyszínt alaposan átkutatni, ugyanis a szinte telhetetlen eszköztáratokban minden felvehető tárgyat el tudtok raktározni. A begyűjtött eszközöket a későbbiek folyamán a kereskedőknél lesz lehetőség pénzre váltani. Pénzre pedig igen nagy szükség van ebben a veszélyes világban, hiszen a talált tárgyakat erre cserélve fegyvereket vásárolhattok, és azokat többféle lőszerrel láthatjátok el. Ráadásként a későbbiekben különböző fejlesztéseket is applikálni lehet a vasakra!





Az id csapata jelen játékukkal egy merőben új vonalat képviselnek a korábbi anyagaikhoz képest. Itt nem is a könnyedebb hangvételű RPG-elemek alkalmazására gondolok, hanem a lövöldözéstől, és a szerepjáték elemektől teljesen eltérő, járműves versenyek megjelenésére. A programba nem csak érintőlegesen tették bele a Mad Maxet idéző gépeket, hanem gyakorlatilag komplett versenyeket építettek azokra! Vagyis nem csak arról szól a szerepeltetésük, hogy „A" pontból „B" pontba juss el, hanem a volán mögé ülve opcionálisan egy csomó kihívásnak lehet nekiveselkedni. A futamok közt megtalálhatóak az egyszerű, időlimites köröktől kezdve a kifejezetten harcokra épülő minigunos, vagy akár a rakétavetős versenyszámok is. A járművek irányítása rendkívül kellemesre sikerült, és ha nem is annyira profi a megvalósítás, mint mondjuk egy MotorStorm vagy Twisted Metal esetében, azért jócskán megállja a helyét, összetettségének köszönhetően pedig akár önálló játékként is funkcionálhatna! A versenyek célja természetesen az első hely elérése lesz, mely pozíció megszerzésével pénzt, a járművekre szerelhető kiegészítőket, és még egy rakat más dolgot szerezhettek meg. A benzinfalók közt lesznek buggy-k, quadok, dzsipek, páncélozott és felfegyverzett sportjárgányok is.

Carmack és csapata az egyszemélyes kampány mellé többjátékos módokat is beépített, de ahogy a szingli mód is elég különleges mix lett, úgy a multiplayer sem mutat más képet. Kétféle játékmód közül választhatnak a többjátékos opció kedvelői. A Combat Rally elnevezésű játékban egyidejűleg négy személy mérheti össze az erejét a járműves összecsapásokban – több, kifejezetten erre a célra megépített arénában és versenypályán. Az önálló játékként is felfogható módban – akárcsak egy Twisted Metalban, vagy éppen a Mario Kartban – különböző power-upokat és fegyvereket lehet felszedni a pályán, majd azokat hasznosítva tudjátok eliminálni az ellenfeleiteket. A Combat Rally-n belül négyféle játék áll majd a rendelkezésetekre. A „Legends of Wastelands" mód pedig gyakorlatilag egy co-op játékot takar, ahol a kampány misszióit lehet tetszőlegesen kiválasztani. Osztott képernyőn offline, illetve emellett online lehet nekiesni a küldetéseknek. A remek szórakozást nyújtó opció még némi versengést is rejt magában, mivel a program számolja a játékosok által megszerzett pontokat.

Tesztem végén szeretnék rátérni azokra az észrevételekre, amik sajnos végigkísérték az anyaggal töltött óráimat, és melyek szinte soha nem engedték meg, hogy teljes, 100%-os megelégedettséggel élvezzem







a játékot. Elsőnek meg kell említenem, hogy mind a PS3-as verzió 8GB-os adatcsomagjának installálásának, mind pedig az Xbox360 lemezeinek HDD-re való másolásának ellenére a program sajnos rendkívül szembetűnően húzza fel a magasabb felbontású textúrákat a poligon modellekre. Ennek a jelenségnek „köszönhetően" pedig gyakorlatilag minden megfordulásnál, hirtelen váltott nézőszögnél előttetek fogja elérni az adott terep a végső állapotát. Erősen szemet szúrt számomra az ellenfelek sebzésmodellje is, ami sajnos igen gyengére sikerült. Rosszul regisztrált találatok sorával találkoztam a tűzharcok közben. Nem egyszer fordult elő, hogy a program csak két-három fejlövés után volt hajlandó elfogadni a találatomat. Ám ezek a hibák számomra még jócskán a tűréshatáron belül maradtak, azonban az már kellően rombolóan hatott rám, hogy a fejlesztők a korábbi játékaik felépítésén sem tudtak teljes magabiztossággal túllépni, így a RAGE által közvetített hatalmas, nyitott világ illúziója kártyavárként omlott össze bennem nem egyszer, miközben felfedeztem a helyszíneit. Hiába a több kilométeres látótávolság, hiába a szemkápráztató sziklás hegyrendszer, a falukat és városokat összekötő úttalan utak, ha annyira bekorlátozza a játék a mozgásteremet, hogy gyakorlatilag ne tudjak odamenni egy teljesen kidolgozott épület közelébe, mert utamat állja egy hozzávetőlegesen 30 cm magas szikla... Sok esetben ütköztem az imént említett akadályhoz hasonló láthatatlan falakba, és pontosan ezért fogalmazódott meg bennem nagyon rövid időn belül, hogy ez a játék ugyanolyan lineáris – gamer-szlenget használva: „cső FPS" –, mint az összes eddigi id-játék. A helyszínek felépítése alig ad ténylegesen több, valódi szabadságot, mint bármely más, napjaink átlagos lövöldéje. Hogy ez vajon mennyire hátrány, azt döntse el mindenki maga, ám aki Fallout- és Borderlands szintű, korlátoktól mentes kalandozásra vágyik, az ebben a játékban ezt biztos, hogy nem kapja meg. Szabadon mozoghatsz a városok közt, szabadon mehetsz egyik épületből a másikba, de mindig csak az előre megalkotott úton. Leginkább ezek a jelenségek zavartak a game végigvitele során, ám ezen hibák ellenére is abszolút élveztem az anyagot. A remek hangulattal és páratlan látványvilággal bíró anyag megtartotta azokat a momentumokat, és a játszhatóságot érintő sajátosságokat, amik mindig is jellemzőek voltak az id Software játékaira (és amiért mindig is szerettem ezeket a címeket), ám ezúttal olyan területekre is elmerészkedett a stúdió, ahová eleddig még nem. A RAGE – némi botlással – a különböző játékstílusok remek egyvelegével és fenomenális látványával képes kiváló szórakozást nyújtani. Ne hagyd ki!







RAGE

8

Kiadó: ***Bethesda Softworks***
Fejlesztő: ***id Software***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Foxhound

Poháralátét-Díj

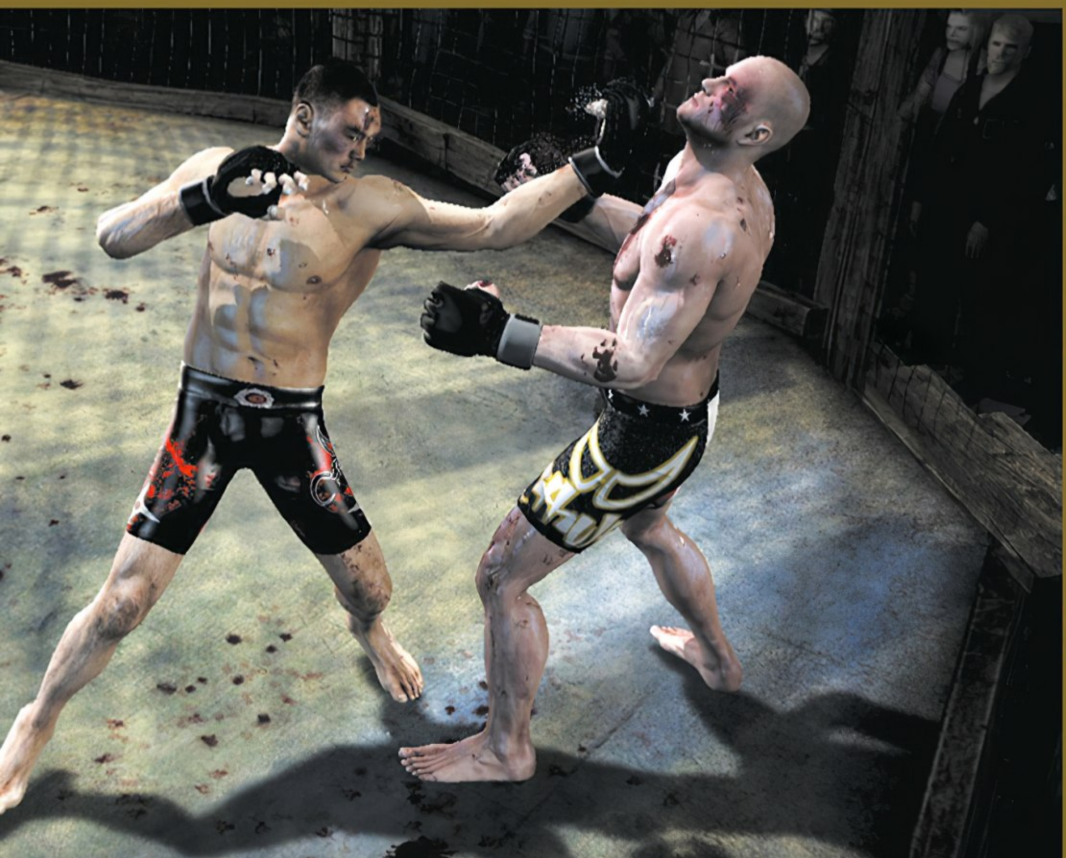
Csonttörés a köbön

Az elmúlt évtizedben több MMA-logóval ellátott játékkal is találkozhattunk a piacon: olyannal, amivel élvezet volt játszani, és akadtak köztük gyengébben sikerült példányok is. Az utóbbi esztendők alatt már több kiadó és fejlesztő is birtokában tudhatta a brandet: ebben az évben a Kung Fu Factory próbálkozásával találkozhatunk a boltok polcain. Vajon megéri beszerezni?
A választ hamarosan megtudhatjátok (illetve a szemfülesebb olvasók sejthetik, ha már megpillantották a lap alján található pontszámot), de ne szaladjunk a dolgok elébe: ahogyan azt a Harcosok Klubjából megtanulhattuk: „Ne akarj mindent megszerezni, ne akarj tökéletes lenni. Te... egyszerűen csak élj a világba. Hadd jöjjön, aminek jönnie kell.".
A Supremacy MMA egy tucat bátor, választható hímnemű karaktert, és – a sorozat életében először – két női harcost is a ringbe küld, ráadásul mindegyikük egy történetet mesél el. Teljesen meglepődtem azon, hogy az egyes harcok között átvezető jeleneteket látok, méghozzá korrekt, felépített sztorival. Ez nagyon okos húzás volt a fejlesztők részéről, mivel ezáltal életet és célokat adtak a lelketlen kódoknak, ráadásul még olyan részletekre is figyeltek, hogy a portugál származású harcos portugálul karattyoljon. Ám lehet a körítés csodálatos és meseszép, de egy verekedős játékban mégiscsak a játékmenet a leglényegesebb szekció: sajnos a Supremacy-ben ez egyben az érem negatív oldala is. Az egész hacacáré az időzítésről szól igazán, és az igazság az, hogy nagyon könnyű megjósolni, mit fog csinálni az ellenfelünk. Elméletben minden szereplő különböző harcstílust képvisel, de sajnos ez a játékmenetben nem jelent igazi változatosságot. Bár a listázás alapján kilenc küzdőstílust különíthetünk el egymástól, a menetek közben észrevehetjük az apró áthajlásokat, és a túlontúl is hasonló mozgáskultúrát. Hiába szállunk szorítóba, mondjuk a Muay Thai-t képviselő izomkolosszussal, rúgásai és pofonjai nagyjából kiegyenlítettek a tőle totálisan eltérő stílusban küzdő opponensétől. Pedig még szolid fejlődési rendszer is van, a srácok tényleg próbálták arra ösztönözni a játékosokat, hogy meccs-meccset követően folytassuk „karrierünket" a nekünk legszimpatikusabb harcossal, de… ez nem igazán jött össze.
Grafikailag sem egy nagy durranás a stuff. Bár a videókon jól mutattak a vérző sebek és lila foltok, valahogy játék közben ezek a brutalitást szimbolizáló poligonok a feledés homályába kerülnek: hála ezért a suta animációknak, és a még épphogy „elmegy" kategóriába sorolható karaktereknek. Ahogyan azt már említettem, az átvezetők egész jók, és a képregényes betétek is pofásak lettek, de a ring sivár, a környezet túl üres. Hanghatásokban is gyengén muzsikál a Supremacy, egyszerűen nem képes hangulatot generálni az anyag.
Az online játékmódról sem tudok pozitívan nyilatkozni, mivel egy órás, kitartó szenvedést követően négy darab idegennel sikerült összefutnom: szórakozni és nevetni csak a több másodperces lagon tudtunk… élvezhetetlen a többjátékos szegmens, pedig az a tesztem végeredményétől is megmenthette volna a szoftvert.
És akkor most visszakanyarodva a bevezetőben feltett kérdésemre: megéri megvenni a Supremacy MMA-t? Az a baj, hogy kategórián belül is nehéz besorolni a játékot: árkád címnek túl lassú a játékmenet, a hardcore magot pedig ennyi tartalommal képtelen kielégíteni. Ugyan nem kap tőlem K.O.-t, de javaslom, hogy az árát tegyétek félre a novemberi időszakra, és gyógyír gyanánt nézzétek meg a Harcosok Klubját, akár x-edjére is: azzal sokkal jobban jártok.









SUPREMACY MMA

3

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Kung Fu Factory***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Dzsek


CONSOLE CORNER
VIDEOJÁTÉKBOLT
BATTLEFIELD 3
CALL OF DUTY MW3
MEGJELENÉS:
10.28. 11.08.
VS
12.490.-
PS3 PlayStation 3
DICE
18
www.pegi.info
XBOX 360
ACTIVISION
1085 Bp., Somogyi Béla utca 12.
Telefon: 06-1 - 266-4698
Mobil: 06-70 - 277-8186
E-mail, MSN : info@consolecorner.hu
www.consolecorner.hu

NBA 2K12

Jordan visszatért

A tavalyi NBA 2K11 minden tekintetben az eddigi legjobb kosaras játék volt, így a 2K Sports nagyon magasra tette a lécet, ráadásul komoly konkurenciája sem lett, hiszen az EA Sports leállította a kosárlabdás projektjét. Idén is komoly ellenlábas nélkül érkezett a folytatás, az NBA 2K12. De vajon emiatt elkényelmesedtek a készítők, vagy próbálták még jobban tökéletesíteni az egyszer már bevált receptet?
Az NBA 2K12 három különféle borítóval jelent meg. A leggyakoribb változaton Michael Jordan feszít ezúttal is, de limitált példányszámban találkozhatunk Magic Johnsonnal, vagy Larry Birddel is a dobozon.



A tavalyi év legnagyobb szenzációja az volt, hogy az igazi élő legendával, Michael Jordannel játszhattunk korabeli, a pályafutásán átívelő meccseket. MJ ezúttal is visszatér az NBA's Greatest-mód keretében, azonban most összesen 15, a sportágat meghatározó legenda bőrébe bújhatunk, s játszhatjuk le a saját korabeli meccseiket teljesen autentikus környezetben. Vagyis maximálisan át lehet érezni a '70-es, '80-as évek hangulatát, sőt a '60-as évekbeli meccseket fekete-fehérben élvezhetjük. Air Jordan mellett olyan sztárok választhatóak, mint Magic Johnson, Larry Bird, vagy éppen Kareem Abdul-Jabbar. Mindenki szenzációsan lett kidolgozva, s már a mozdulataik, egyedi stílusuk alapján is rögtön fel lehet ismerni őket. Természetesen az akkori csapattársaik is fel vannak vonultatva, és a kihívások teljesítésével lehet megnyitni a csapatokat. Egészen pazar lett ez a mód.
Az elmúlt évben talán a legnagyobb hiányosságok az AI által irányított gyenge védelem, valamint a néhol földönkívülinek kinéző játékosok voltak. A védelmen érezhetően javítottak, nagyobb befolyásunk van rá, de azért még mindig nem teljesen tökéletes. A játékosok nagy részének a kinézetén is javítottak. Például Kobe Bryant ezúttal jobban hasonlít önmagára, de azért akad még pocsékul kidolgozott kosaras, mint például Steve Nash. Egyébként szinte tökéletes a látványvilág a program minden aspektusában; a pályák, és a közönség kidolgozásában is. Elképesztően jól sikerült a körítés, a meccsek utáni visszajátszások, a szünetekben előadott showműsorok, valamint a kommentátorok kifogástalan közvetítése is. Egy az egyben átjön az eredeti sportközvetítések hangulata. A zeneszámok listájára sem lehet semmilyen panasz, tökéletesen passzolnak a sportághoz.



Tavaly a My player-játékmód volt az egyik legnépszerűbb, és még ezt is sikerült tökéletesíteni. Ezúttal is létre kell hoznunk saját magunk klónját, mint ahogy Isten is a saját képmására teremtette meg az embert. Fontos, hogy nemcsak egyénileg kell felfejlesztenünk a képmásunkat, hanem önzetlen csapatjátékost is kell faragnunk belőle. A prezentáció és körítés elképesztő ebben a módban, veri az összes többi sportjáték hasonló próbálkozását. Atlétánk magazinok címlapján és reklámokban szerepelhet, saját cipőt dobhat a piacra, s interjújat is adhat. A Creating a Legend-módban pedig bármelyik jelenlegi NBA-sztár bőrébe bújva kell végigjátszani a karrierjét, vagy akár az újonc Michael Jordan-t is behelyezhetjük bármely csapatba.



Az Association-módban teljes irányításunk alá vonhatjuk a választott csapatunkat. Ez is realisztikusabb bármely más sportjáték hasonló opciójánál. A játékosok adás-vétele továbbra is nagyon okosan van megoldva, de azért előfordul néhány érdekes és gyanús átigazolás.
Az online játékmódok kifogástalanul működnek, abszolút szaggatás mentesen tudtam lejátszani a mérkőzéseket. Létre kell hoznunk egy My 2K profilt, amit össze tudunk kötni a Facebook-, Youtube- és Twitter fiókunkkal.
Az irányítás kifogástalanul működik, remekül van megoldva a jobb analóg karral való kosárra dobás. A PS3-as verziót irányíthatjuk a PS Move-val is, de ezt szerintem csak poénból érdemes kipróbálni, mert azért igencsak nehézkes egy szál Move irányítóval szerencsétlenkedni.
Ha a tavalyi NBA 2K11 közel tökéletes volt, akkor ez mindenképpen még közelebb van ahhoz, hiszen egyáltalán nem kényelmesedtek el a készítők a valódi konkurencia hiányában, s minden elemében fejlesztették a játékot, remek újításokkal megfűszerezve azt. Ezúttal ez lett minden idők legjobb kosaras játéka, s bizony az összes többi sportjáték is megirigyelhetné a profizmusát.

NBA 2K12

9

Kiadó: ***2K Sports***
Fejlesztő: ***Visual Concepts***
Multiplayer: ***2-7 fő*** Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

karfiol



DanceStar PARTY

Kezdek egyre jobb és értelmesebb indokokat találni nemcsak egy Xbox 360 Elite, hanem egy PlayStation Move magammá tételére is. Ugyan a Move-kompatibilis anyagok terén eddig inkább a partijátékok között találkoztam ígéretes lehetőségekkel kecsegtető címekkel (pl. Sports Champions), momentán pont ez a terület az, aminek hasznát tudnám venni a házibulik szervezése, vagy az azokon történő részvétel szempontjából. Ugyan az éneklős anyagok kicsit sem az én ízlésvilágomat célozzák, a táncolós stuffok sokkal jobban tetszenek – mint erről a DanceStar Party tesztelésének órái alatt szilárdan meggyőződtem. Főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a szóban forgó címmel való mulatozáshoz nem feltétlenül szükséges a társaság.

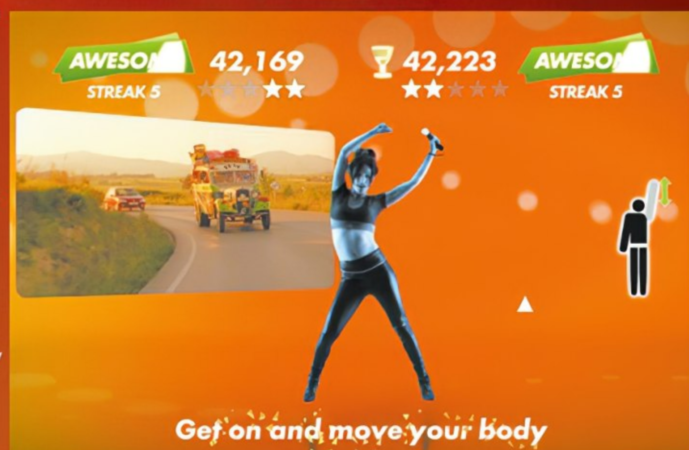
Valószínű, hogy először nem fogunk olyan profin mozogni a parketten, mint a vidám fiúk és lányok, férfiak és nők, bácsik és nénik a játék bevezető videójában. De mint minden, a tánc is csak megszokás és gyakorlás kérdése! Ebbe pedig szinte azonnal bele is vethetjük magunkat a korong gépbe helyezése, és a Move csatlakoztatása után. A negyven darabból álló tracklistát végigpörgetve a nemzetközi slágerlista aktuális darabjai és klasszikus örökzöldjei közül is találunk számokat, melyek értelemszerűen a táncolható irányzatot képviselik. Az újabbak közül nekem nagyon tetszik Jessie J „Do It Like A Dude" vagy Deadmau5 „Ghost'n'Stuff" című nótája, míg a régebbiek tekintetében mindenképpen meg kell említenem a New Kids On The Block-tól a „The Right Stuff"-ot, vagy Dr. Beat-től a „Miami Sound Machine"-t. A kínálatban helyet kapott további előadók között van pl. a Vengaboys, a Snap, a Basement Jaxx, Ce Ce Peniston, Elton John, a Kool & The Gang, Rihanna és Usher. Azt gondolom, a táncolni, bulizni szerető partiarcok találni fognak kedvükre való anyagokat a zenei raktárban, sőt a játék megjelenésekor további track-ek is beszerezhetővé válnak a Playstation Networkről!

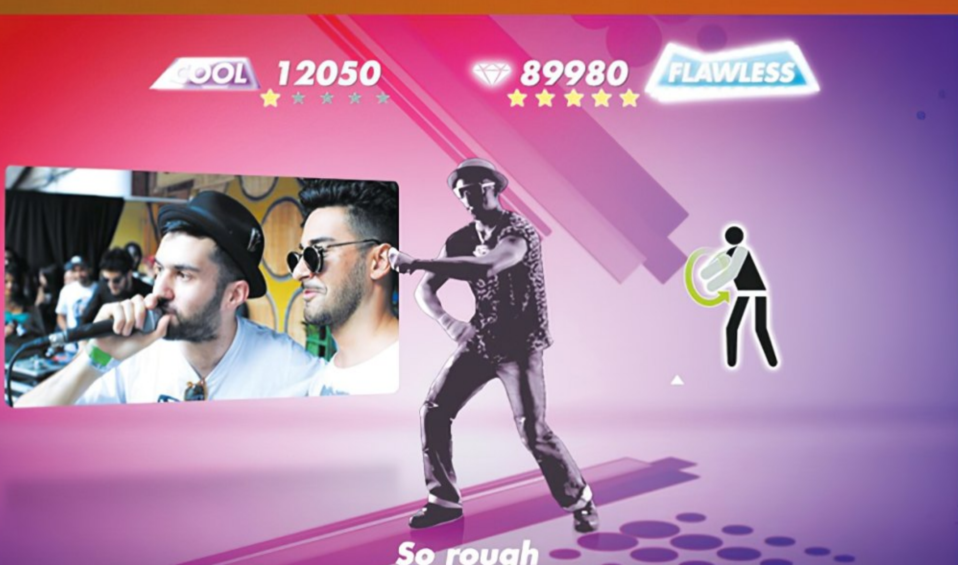
Nos, tegyük fel, hogy a listát végigpörgetve találtunk olyan dalt, melynek hallatán a vérünk bizseregni kezd az ereinkben. Ha egyedül tartózkodunk odahaza, akkor szólóban nekivágva kezdő, haladó és profi fokozaton tehetjük magunkat próbára. Kiválaszthatjuk, hogy a teljes számot, vagy – mintavétel céljából – csak egy kis darabját óhajtjuk abszolválni, majd a Move-ot bekalibrálva mehet, aminek mennie kell. A képernyő bal oldalán, egy kis ablakban a nóta videoklippje foglal helyet, középen látjuk a számonként más és más, ám mindig a tematikához passzoló kinézetű élő táncost, míg a jobb oldalon a mozdulatok ábráit vehetjük szemügyre. A fagyit a jobb kezünkben tartjuk. Nekem az vált be a legjobban, hogy a táncos mozdulatait igyekeztem utánozni. A játék még profi nehézségi szinten is meglehetősen elnéző, mert nekem a középhaladó és legmagasabb fokozatban is ugyanolyan értékeléseket sikerült begyűjtenem. A teljesítményünket a cucc egy öt fokozatos skálán mért csillagokkal jutalmazza, és a szám végén fotót is készíthetünk csodálatos önmagunkról. Természetesen arra is lehetőség van, hogy az ördögi kombinációkból álló, pazar mozgásrepertoárt feltöltsük a Facebookra vagy a Twitterre.

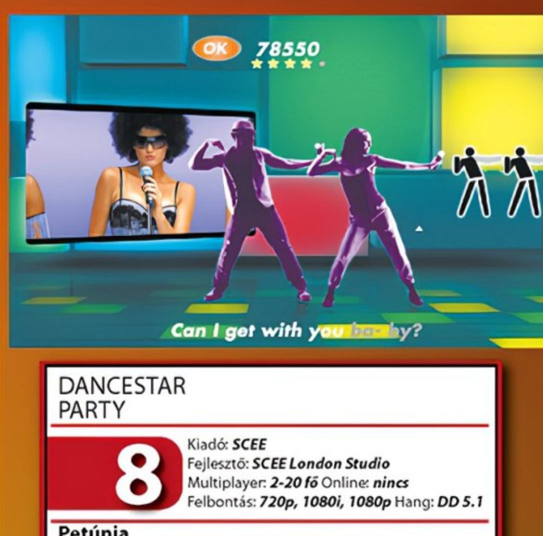
Ha buli van, akkor két személy együttműködésére (Dance Partners), vagy egymással folytatott versengésére (Battle) nyílik lehetőség – ugyanolyan feltételek között, mint amelyeket a szóló módnál részleteztem. Nagyon érdekelne, hogy a Party-mód hogyan működhet élesben, mert abban állítólag akár húsz fő is részt vehet! Gondolom, alap, hogy legyen egy kisebb futballpálya területű nappalid… A DanceStar Party megvásárlói egy mikrofont is találnak a játék dobozában, amivel ugye a táncolókat botcsinálta énekesek is követhetik – hála a képernyő alján megjelenő dalszövegeknek, bizony nem kis zajt lehet csapni odahaza, a szomszédok nagy örömére.

Aki úgy érzi, már olyan szinten megy neki ez az egész, hogy kár lenne nem eldicsekedni vele a nagyvilágnak, az rögzítheti is az adott trackre előadott profi mozgását a Dance Creator segítségével… sőt azt később lejátszva másoknak is betaníthatjuk a figyelemreméltó kombinációkat. Természetesen ezeket a közösségi portálokra is feltölthetjük. Amennyiben gyakorolni szeretnénk, forduljunk bizalommal a Dance Class-opcióhoz, sőt még kalóriaszámlálással kísért, és többféle típust (pl. bemelegítés, zsírégetés, erősítés, levezetés) magába foglaló edzésre is lehetőség van a Dance Workoutban.

Összességében nekem nagyon tetszik az anyag, tök jól elvoltam vele, és még a napi edzéseimet is letudtam általa. Aki hozzám hasonlóan a beszerzésén gondolkodik, azért ellenőrizze a vásárlás előtt a teljes tracklistát, és a későbbiekben letölthető számokat – biztos, ami biztos. Utána pedig bulizzuuuunk!!!







DANCESTAR PARTY

8

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***SCEE London Studio***
Multiplayer: ***2-20 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Petúnia

Égi háború

Meglepetések márpedig vannak. Azt gondolnánk ugyanis, hogy a több évtizede futó sorozatok készítői előbb-utóbb a saját kardjukba dőlve vetnek véget a sikerszériáiknak, miközben ellaposodó önismétlésüknek köszönhetően alaposan ivartalanítják azokat, ám olykor-olykor úgy tűnik, a videojátékos ipar kiszámíthatatlanabb, mint valaha.
Itt ez az 1992-ig visszanyúló Ace Combat, ami árkádos lövöldözéssel foglalt helyet magának a repülős programok panteonjában, és amely úgy tűnt, hogy az elmúlt évtizedben meglehetősen megfáradva maradt le a kor követelményeihez képest. Jóformán vállrándításra sem futotta, mikor anno kiderült, hogy új résszel állnak elő a fejlesztők, aztán megérkezett a megelőző várakozást mindenféle szempontból nélkülöző demo, amelyet letudva nyugodtan hajtottam álomra a fejem, mondván: egynek jó volt, köszönöm, ennyi. Végül pedig a kész játékot kézhez kapva valamilyen oknál fogva úgy határoztam, csak teszek vele még egy próbát, a próbából pedig az következett, hogy az estém őrült, fogcsikorgatással teli puffogtatással telt el, miközben észre sem vettem, hogy órák óta ott ülök az amúgy abszolút érdektelennek ígérkező program előtt. A véletlennek köszönhető, hogy aki eredetileg tesztelte volna az Assault Horizon-t, végül nem élt a lehetőséggel, így a játékban való elmerülésemből kiindulva magamra vállaltam, hogy teljesítsem azt a nemes küldetést, hogy beszámoljak a hónap egyik legnagyobb meglepetéséről.



Mert hát mindenki sejtette, hogy a RAGE egy komoly kis utópisztikus FPS lesz, hogy a Dark Souls magával ragadja kalandozó kedvű felhasználóit, hogy a Denevérember visszatérése alapból elviszi a hátán az októbert, és hogy Drake lenyűgöző kalandja minden gamer számára extázisközeli élményt okoz majd (a felsorolást helyhiány miatt nem folytatom), ám azt szerintem senki sem sejtette, hogy az Ace Combat egy igazán minőségi visszatéréssel kezd új életet.
Pedig pontosan ez történt. A floridai bevezető még nem mutatja meg a játék igazi erejét, elvégre repkedtünk már korábban is felhőkarcolók között, miközben szanaszét lőttük az ellenséges gépeket. Ám a folytatás már több mint meggyőző, amikor Afrikába érkezve egy Black Hawk gépágyúja mögé állítva sorozzuk az ellenséges egységeket, majd ugyanitt Apache-nyeregbe pattanva idézzük fel a Strike-sorozat (Jungle, Desert, stb.) legfantasztikusabb emlékeit, hogy utána visszatérjünk repülőnk pilótafülkéjébe, majd Dubaiban lejtsünk halálos táncot, illetve Oroszországban próbáljuk elkerülni a végzetes rakétákat, miközben szakadó eső, vagy éppen szitáló hó nehezíti tájékozódásunkat. Természetesen mindez csak egy szelet abból az ínycsiklandozó tortából, amelyet a Namco tett le elénk az asztalra.
Bizony, ahogy az a felsorolásból tűnhet, az Assault Horizon meglehetősen változatos, pedig még szó sem esett a folyton változó, és mégis minőségi zenei aláfestésről (komolyzenei alapok, kórusok, gitártépés, igazi árkádos szintimuzsika stb.), a teljesen eltérő környezetről, ami egyéniséggel rendelkezik, vagy éppen a rendkívül izgalmas gépparkról (a korábbiakból sejthetően nem csak repülőkkel, de helikopterekkel is – ezeket később meg is nézhetjük az extrák közt), és a választható fegyverarzenálról. Jó, utóbbiak nem vehetik fel a versenyt egy A-kategóriás program lehetőségeivel, ám döntési jogosultságunk így is díjazandó, ahogy az a szándék is, amellyel a fejlesztők igyekeztek elérni, hogy tulajdonképpen eszünkbe se jusson unatkozni a küldetések között – elvégre minden egyes misszió új ötlettel, új helyszínnel, új hozzáállással áll elő.
Teljesen más egy helikopter rögzített gépfegyverével tüzelni a támadó katonákra és harci járművekre a barnás árnyalatú sivatagos tájon, mint egy Apache-ot vezetve pusztítani a baráti erőket feltartóztatni kívánó szeparatistákat, vagy egy bombázóból felrobbantani minden haderőt az éjszakai





pályán (kábé mint a Call of Duty-ban), illetve egy modern vadászgéppel üldözni a minket is ugyanúgy célkeresztbe fogó repülő rajokat a vakítóan fehér Dubaiban, vagy éppen egy csodálatos naplemente látképével a háttérben.

Mindez pedig iszonyatosan élvezetes, nagyon pörgős, az egész olyan, mint egy klipes vágásokkal teli újgenerációs akciófilmben (mondjuk A Sólyom végveszélyben), amikor egy pillanatra sem hagyják, hogy lankadjon a figyelmünk. Az ellenfeleket befoghatjuk, és akár toronyházak, oszlopok, kanyonok közt szlalomozva, és mögöttük repülve szórhatjuk a rakétákat, vagy nyomhatjuk megállás nélkül (túlmelegedésig) a gépágyút, hogy azután egy bevágással kápráztasson el minket a program, amelyben végre darabokra szakad az orrunk előtt kacsázó delikvens. Eszméletlen hangulatos csatákban lehet részünk, legyen szó hagyományos ellenfelekről, bombázásra készülő, hatalmas gépekről, vagy éppen földi célpontokról.

Ráadásként pedig nagyon komoly multiplayer-módot is sikerült a program mögé állítani, ami nem merül ki a már eleve ütős online co-opban, amelynél egyszerre hárman vihetjük sikerre a sztori missziót (azért ez elég jól hangzik, nem?), hiszen ott az édesszájú harcosoknak az a bizonyos hab a tortán: az egymás elleni lehetőség. Van szimpla Deathmatch is, de az ínyencség annál jóval többet nyújt: egyszerre 16-an (8-8 ellen) rombolhatunk, zúzhatunk a Conquest-ben, amelynél nem csak egymás leamortizálása a cél, hanem az ellenséges bázis elpusztítása is.

Mielőtt azonban túlságosan úgy tűnne, elragadott a hév, és a szemkápráztató effektek, robbanások elvették minden józan ítélőképességem, azért leszállok a földre, hogy kötelességeimnek eleget téve felhívjam a figyelmet a negatívumokra is.
Bármennyire jó a sok ötlet, illetve a figyelem folyamatosnak tűnő fenntartása, az Assault Horizon pont ott hibádzik, ahol elvileg a legjobban kéne teljesítenie: a repülős missziónál.
Elvégre néha olyan érzése van az embernek, mintha a helikopteres részek csak azért lennének beszúrva egy-egy küldetés közé, hogy kicsit eltereljék a figyelmet a fő akciók hiányosságairól – az eddig leírtak tükrében meglepő módon a néhol kicsit ötlettelenné váló légi csatározásokról. Ugyanis nagyon jópofa az új rendszer a befogással, közelről követéssel, ráadásul mindig előkerül egy-két új feladat, ami egy pillanatra elfeledteti velünk, mit csináltunk az előző tíz percben, ám mégis fel-felüti a fejét a gondolat, hogy a Project Aces szimplán az akcióorgiával toldozta be a lyukakat, amelyeket a már-már butának nevezhető lövöldözés okozott. Belerepülünk a csata sűrűjébe, sorban befogjuk az ellenséges gépeket, leszedjük azokat, majd kezdjük az egészet elölről plusz pár raj erejéig – mint valami horda-módban. Közben látványos robbanások oszlatják el a homlokunk felett gyűlő viharfelhőket, így komolyabban nem háborodunk fel a dolgon, de azért egy órában legalább egyszer az eszünkbe jut, hogy „mintha ezt már az előbb megcsináltuk volna". Nem vészes a helyzet, az újra és újra belénk vágódó adrenalin löketnek köszönhetően mindez bőven nem olyan zavaró, mint így leírva tűnik, ám a tény mellett akkor sem lehet elmenni. Ráadásul időnként olyan ötletekkel is feldobják a harcot, hogy a várost lebombázni készülő nagyobb gépeket szedjük le, mielőtt azok elérnék a lakott körzetet, vagy éppen kapjuk le az utolsó ellenfél által kilőtt igen komoly töltetű rakétát. Persze mindenhol hatásvadász pillanatok várnak ránk, hogy véletlenül se merüljünk el az unalom fullasztó tengerében. Avagy a készítők ügyesen megoldották azt, hogy az egyedüli hiba ne szúrja ki a szemünket, és ezért jó pont jár, de attól még a negatívum negatívum marad.
Mindent összevetve az Ace Combat legújabb jelenése pozitív csalódás, és a pontozásánál erősen gondolkoztam a hetes és a nyolcas között, de végül arra jutottam, hogy ha én, földhöz ragadt, átlag gamer (aki nincs oda a repülőgépes anyagokért) ilyen beleéléssel kurjantgat az egymást követő missziók alatt (jó, közben a kicsit felesleges történeti szálat bemutató mozikat el-elnyomkodtam, pedig azok sem kifejezetten rosszak), akkor valamit azért tudnak a Namcónál. A grafika parádés (nem durván aprólékos, bár a Black Hawk-os pályákon azért lestem párszor, mennyire ki van dolgozva minden), a zene nagyon jó, és az egész kimondottan hangulatos. A nemzetközi sajtó nyolc feletti értékeléseit ugyan túlzásnak tartom, de az AH egy korrekt nyolcat megér, ahogy a gratulációt is megérdemli a sorozatba pumpált friss vér minősége miatt.





ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON

8

Kiadó: ***Namco Bandai Games***
Fejlesztő: ***Project Aces***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

ALIENS INFESTATION

Az Alien egy jól bejáratott franchise, amely Aland Dean Foster regénye, és még inkább Ridley Scott filmje óta (avagy több mint harminc éve) töretlen sikernek és rajongásnak örvend, ami nem is csoda, ismerve a sajátos, komor világát, a jól felépített sztorit, a széria legjellemzőbb eszközeit és szereplőit, köztük a főszereplőkkel, amik maguk a bogárszerű hierarchiában élő xenomorfok – amelyek tulajdonképpen a szörnyfilmek legeltaláltabb, legegyénibb figurái, kezdve a savas vérüktől az előhúzódó fogsorukig, vagy éppen elefántszerű hangjukig.
Az Aliens: Infestation ebbe a jól ismert világba kalauzolja el a játékosokat, méghozzá először a már jól ismert U.S.S. Sulaco fedélzetén (ezzel tért vissza Ripley A Bolygó neve: Halálban, jó néhány tengerészgyalogos kíséretében az LV-426-os elnevezésű bolygóra, amin minden kezdődött – a Nostromo fedélzete mellett – A nyolcadik utas: a Halálnál), ahol kedvenc hősnőnk ezúttal ugyan nem teszi tiszteletét, helyette viszont kapunk (a kezdetben csak négy, de a későbbiekben megtalált katonákkal együtt) 19+1 kommandóst, akik még az LV-426-ra is visszatérnek, miközben nem csak a xenomorfokkal, de a vállalat zsoldosaival, illetve őrrobotokkal is megküzdenek.
Az alap csapat négy emberével (köztük John Cameronnal, aki egyértelmű tisztelgés James Cameron, a második film rendezője előtt) kell kiderítenünk, mi folyik az űrhajón, majd a már említett bolygón, illetve velük kell megtalálnunk a túlélőket, akik közül sokan választható karakterré is válhatnak – leírásukat sorban nyithatjuk meg a menüből.
A játékmenet pedig egy az egyben olyan, mintha kicsit visszautaztunk volna az időben, méghozzá pontosan a 16 Bites érába: az Infestation a néhány akkoriban még újítónak számító eszközével együtt is befért volna az SNES programkínálatának jobb címei közé, ami mindenképpen dicséretes, elvégre nem egy klasszikus anyagot köszönhetünk annak az időszaknak – az AI is ezek közé tartozna, a Contra (Probotector), Castlevania, Metroid és egyebek mellett.
Balról jobbra haladunk a 2D-s helyszíneken, kódkártyákat szerzünk meg, liftekkel utazunk, létrákat mászunk, és közben természetesen megtisztítjuk a terepet, ami azt jelenti, hogy a zsoldosok és robotok mellett megküzdünk az arctámadókkal, frissen kikelt embriókkal, a hagyományos xenomorf herékkel, vagy éppen termetesebb, nagyobb kihívást jelentő társaikkal. A mentőhelyeken visszatöltődik az életerőnk, a muníciónkat is rendbe tehetjük, plusz ha túlélő tengerészgyalogossal találkozunk, azok is ezen helyeken lesznek elérhetők (ha meghal valamelyik katonánk, a négytagú csapat valamelyik tagját választva folytatjuk a sztorit a halál helyszínétől, míg el nem fogy minden társunk – az elhullottakat már nem tudjuk visszahozni, ám a megmentettekkel feltölthetjük a létszámot).
Eszköztárunk egészen változatos (ne felejtsük el, hogy ez egy DS-cím), avagy pisztolytól kezdve a gépfegyveren át a shotgunig és lángszóróig mindenféle gyilkoló eszköz a kezünkbe kerül, így a gránát is, plusz egyéb robbantófegyverek. Mindezeket az alsó képernyőn láthatjuk, és lépkedhetünk közöttük, de akár át is válthatunk a térképre, amelynél a jól ismert szenzor is a segítségünkre lesz – itt jegyezném meg, hogy minden egyes hang olyan, mint a filmben megismert társuk, ami külön jó pont a hangulat esetében.
Ha már szóba került a hangulat. Eszméletlen élvezetes a bogarak ellen harcolni, így bár az elején még néha kicsit idegesítőek az újratermelődő robotok és katonák (főleg, hogy képesek arra, hogy harc közben belökjenek egy átjáróba, ami kis töltést eredményez, majd mehetünk vissza ellenfelünkhöz, amelynek életerejét ezután megint teljes egészében szedhetjük le), ahogy haladunk előre, úgy fog egyre jobban magába szippantani a már jól ismert Alien-univerzum, amelyhez hozzátartoznak a sötétségbe burkolózó priccseknél előbújó xenomorfok, a tojásokból kikelő arctámadók, vagy éppen a hatalmas, kirobbant mellkasú lény, amely A nyolcadik utasból, és a sajnos csak könyvként elérhető Alien 4-ből lehet ismerős.
Az AI egészen változatos, a feladatok is rendben vannak (Alien-játék esetében nem is várunk RPG-jellegű lehetőségeket – némi fegyverfejlesztés még így is van), a grafika kifejezetten kellemes (mintha egy gyönyörűen megrajzolt SNES-játékot látnánk) – komoly negatívuma nem is nagyon van, csak pár, a műfajra jellemző apróság (néhol pontatlanság az irányításban, a már említett újratermelődés, és helyszínekre való visszadobás), és a játék ezekkel együtt is üde színfolt manapság. Csak ezért ne vegyél gépet, de ha már van DS-ed, és szereted a klasszikus videojátékokat, illetve az Alien-világot, akkor kifejezetten ajánlott darab, főleg azt az időt elütni, ami a Colonial Marines megjelenéséig van hátra, ami nagyon remélem, legalább annyira jól sikerül majd, mint az Infestation. Itt az ideje, hogy minőségi Alien-cuccok kerüljenek forgalomba, és az AI (amellett, hogy erősen nosztalgikus anyag) ehhez méltó kezdeményezés.

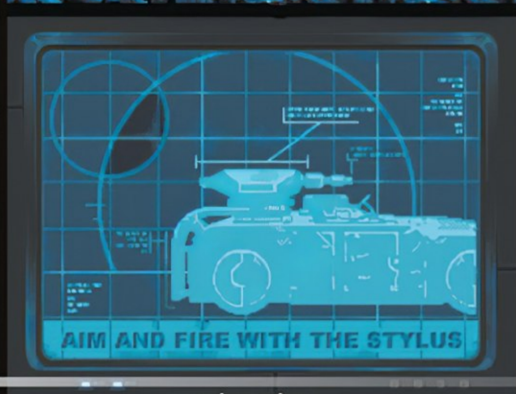












ALIENS: INFESTATION

8

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Gearbox Software***
Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs***
Felbontás: - Hang: -

Böjtös Gábor

DARK SOULS

Meg fogsz halni! Újra és újra.

Évek óta a leggyakoribb szavak a videojátékos teszteknél: innovatív, casual, hardcore. Lehetne siránkozni, hogy milyen borzalmas a helyzet az iparban, de azt ne tőlem várjátok, hiszen én elégedett vagyok. Szemkápráztató pillanatok, a 3D egyre tökéletesebb használata (a mozgásra, a térbeli akcióra gondolok, nem pedig a látványt esetlegesen javító extra fícsörre), nagyzenekarral előadott dallamok, egekbe szökellő adrenalin, és modernkori hősök, akiknek valódi színészek adják a hangjukat, és akik talán előre megírt helyzetekben döntik el a heroikus csaták legmegkérdőjelezhetőbb kimeneteleit, ám mégis van bennük, illetve ezekben a monumentális pillanatokban annyi potenciál, hogy a szórakozni vágyó játékosnak őszinte panasza nem lehet.
Persze ott van a másik oldal. Az, amelyikben ott van az innováció, csak fel kell rá figyelni. Mint mondjuk a Demon's Souls, amely az „Only on Playstation" közegben próbált érvényesülni a kaland- és akciófilmeket megszégyenítő Uncharted, vagy éppen a „leigázzák világunkat, védd meg a szülőbolygód" alappal rendelkező sci-fi FPS-ek (Resistance és Killzone) mellett.



Az előremutatás, az úttörés pedig nem a játék nehézségével nyert bizonyítást. De még csak nem is a rendkívüli világgal, az egyedüllét érzésével, a remek tárgyhasználattal, és a milliónyi lehetőséggel. A Demon's Souls pionír mivolta abban a csodálatos rendszerben rejlik (az előbb említettek összessége mellett), ami összefonta az egyedüli és társas játékot. Elvégre ennek a programnak a világában az egyedül sétálgató kalandozó mások által szertehagyott üzeneteket olvashatott (vagy sajátokat hagyhatott), más játékosoknak a rideg, digitális világba fagyott halálát nézhette meg újra és újra, mintha valami paranormális jelenséggel találkozna. Emellett pedig megidéződhetett egy abszolút ismeretlen játékába, amelyben fantomként akár segítőként is részt vehetett, de egy bizonyos fejlettség után már fekete fantomként is beléphetett abba, hogy halálos fenyegetést jelentsen mindenki számára, akit élő és lélegző személy irányít. Egy olyan játékról beszélünk, amelyben a manifesztálódó szereplők, és a már ott lévők meghajoltak egymás előtt (külön menüsor van az ehhez hasonló megnyilvánulások előhozatalára), ezzel bizonyítva a tiszteletüket mindazoknak, akik be mertek lépni ezen sötét világba, amelyet mindenhol úgy hirdettek, mennyire egyszerű meghalni benne.



Egy ilyen játék esetében minden siker csodaszámba megy, és bár a program nem robbantott kasszákat, a maga nemében páratlan rajongás övezte, így nem meglepő, ha folytatása is született, ami azonban immáron már multiplatform címként lépett a színre, a Dark Souls személyében. Az alap hasonló, de tulajdonképpen majd' minden apróbb változáson ment át (köztük a címmel, ami egy időszakban még Dark Ring volt – köszönjük a FS dolgozóinak, hogy észhez tértek), tekintettel arra, hogy az „első rész" a Sony tulajdona, éppen ezért az abban lévő birodalmat nem lehetett volna újra megjeleníteni. Így született meg a DS sötétséggel és pesszimizmussal teli világa, amelyben a nagy, gigászok által lezajlott csaták után szinte semmi nem maradt, ami reménnyel töltené el az egyszerű halandót. Élőhalottak bolyonganak a megmaradt romok körül, amik közt emberi szemmel soha nem látott szörnyszülöttek portyáznak, és amelyek rejtekében isteni hatalmat nyújtó kincsek hevernek, amiket Gwyn király legyőzhetetlen naplovagjai vigyázzák rendíthetetlen kitartással.
Te csak egy porszem vagy a mezőnyben. Erőd semmi, főleg azokéhoz képest, akik minden sarkon azért küzdenek majd (nem

is küzdenek, egyszerűen csak tesznek érte), hogy ne hagyd el élve az adott területet. Felkészültél a halálra? Akkor gondold át még egy párszor, hogy biztosan így van-e, mert ha azt mondom, hogy a halálra készülj fel, nem túlzok, elvégre a lemez felpörgése után a leggyakrabban látott képernyő az lesz, amelyen azt olvasod, sorsod bevégeztetett.



Egy cellában éledsz, az élőholtaknak fenntartott, abszolút elszeparált épületben, ahol az első lépéseidet teszed meg annak érdekében, hogy kicsit képbe kerülj a DS világával kapcsolatban. Törött fegyver, leheletnyi pajzs a kezedben, amikkel életveszélyes nekiesni a hely hatalmas, több méteres őrzőjének, de nincs más esélyed. Ahogy pedig fellélegeznél, egy hatalmas madár ragad el, hogy új, ismeretlen földekre vigyen, ahol a hatalmas kastély terül el, amely elkövetkezendő életed (és halálaid) nagy részében az „otthonodat" jelenti majd. Itt kezdődik igazán minden. Bármerre indulsz (több lehetőséged is van), nálad sokkal erősebb lények várnak, amiket nem lesz egyszerű legyőzni. De ahogy fejlődsz, és ahogy rájössz a harcok, és karaktered mozgatásának menetére, egyre nagyobb eséllyel indulsz ellenük. Ekkor kezded majd felfedezni a hely szomorkás szépségét, és ekkor kezded majd megbecsülni a fák, és összedőlt romok közt átszűrődő halovány napfényt, amely nem lesz állandó társad, amikor majd bemerészkedsz az ódon várfalak közé, a rothadó csatornák mélyére, vagy a sötétségbe burkolózó erdőkbe.

A téged feltartóztathatatlanul követő veszély leheletét érzed majd a nyakadban, amikor rájössz az itt-ott megtalálható kis tüzek használatára, amik nem csak a játékállás elmentésében játszanak főbb szerepet, de karaktered fejlesztésében is, amiért (mint annyi minden másért) lelkekkel kell fizetned. Lelkeket pedig a leölt ellenfelek hagynak, illetve erre-arra elrejtve is találhatsz belőlük kisebb nagyobb csomagokat. Választott karaktered így lesz egyre edzettebb és erősebb az aktuális kasztnak megfelelően, persze értelemszerűen alkalmazkodva annak tulajdonságaihoz: harcosként egyre nagyobb fegyvereket mozdíthatsz meg, egyre komolyabb páncélzatra tehetsz szert, míg varázslóként hiába is emelgetheted a nálad kétszer nagyobb pajzsot, kábé annyi esélyed van az azzal való védekezésre, mint a barbárnak arra, hogy memorizálja a messziről is hatásos, egyből halálosnak bizonyuló varázsszavakat. Mindez nem sokat változott a Demon's Souls óta, ráadásul a Dark Souls nem az a játék, aminek információit a kalandozók szájába kell rágni – itt minden az egyéni felfedezésről szól. Kezdve a kétkezes tárgyhasználattól a mágiáig, a megidézéstől az adott területek kiismeréséig, vagy a Humanity pontok használatáig. Annyira erről a megismerésről és kiismerésről szól ez a program, hogy míg az előzmény esetében meg lehetett oldani a baráti csapatok létrehozását, miközben egy pluszban bekapcsolt Xbox partijában mehetett a társalgás a fülesen, addig a DS ennek az esélyét sem adja meg. X360-on a party chat direkt le van tiltva a játék közben (annak bekapcsolásával automatikusan elűzeted magad az offline világba), az adott helyszínek játékosait pedig véletlenszerűen pakolja be a kód, így hiába is beszélitek meg, hogy itt vagy ott idéznétek meg egymást, lehet, hogy soha nem találtok húsvér ismerősre. Fel lehet









mindezen háborodni, és lehet morogni miatta, de amit akartak, azt elérték a fejlesztők: annyira egyedül érzed majd magad, mint még soha. Ha pedig összeakadsz valakivel, csak reménykedhetsz benne, hogy méltó társra leltél – bár egyértelmű, hogy ez nem a gyengék játéka, így akárkivel nem dobhat össze a sors, főleg egy bizonyos szint után.

Ám a Dark Souls nem csak ezekről szól, hanem a hatalmas, nem evilági élményről. Ahogy az algával, moszattal borított falak között megkezded az utad, majd a rácsok és síri termek után kijutsz a lépcsőre, ami sehova nem vezet (csak a már említett madárhoz), visszanézve pedig teljes pompájában láthatod eddigi fogságod helyszínét. Ahogy belépsz a kastélyba, és először pillantasz meg egy legyőzhetetlennek tűnő naplovagot, ami elől elsőre még elmenekülnél, de aztán rájössz, hogy minden hiába, mert a többméteres, páncélos alak a szűk, derékig érő plafonú lépcsőfeljárón is megállíthatatlanul követ – megnyugvást neki csak az nyújthat, ha elégedetten tekint le holttestedre, ami megzavarta örökké való állandóságát, amit a bástya tetején állva élvezett. Amikor belépsz a sötét kertek ösvényeire, és nyomodba erednek az első falények, még azt gondolod, ez így van jól, de amikor az addig halottnak hitt (korábban ekkora méretben még nem látott) páncélosok feltápászkodnak, miközben vértezetük csillogását az évszázados moha tompítja – na, abban a pillanatban elgondolkozol azon, mennyire apró kis pontja vagy az univerzumnak, amely hamarosan minden sötétségével együtt fog magába szippantani. Mindezek mellett pedig ott vannak a további lények, a teljes képernyőt elfoglaló gigászok, az óriási főellenfelek, mint például a korábbi videókban már mutogatott vízköpő, és az emberi méretű, de egyből halálosnak bizonyuló kísértetek, amelyek a szűk stégen haladva esélyt sem adnak a túlélésre. Gyönyörű helyszínek (a grafikai sokkal szebb és részletesebb, mint az előzményben), pompázatos méretek (természeti és építészeti szempontból egyaránt), felejthetetlen dallamok.

Persze mindez nem meglepő, a minőség pedig nem véletlen. A From Software legénysége nem először vágta a fejszéjét abba a hatalmas fába, amelyet most sikerült elsőre is megrengetnie, második nekifutásra pedig ki is vágta azt. Elvégre ők felelnek a King's Field címmel ellátott, előző generációs szériáért, ami nagyjából azt tette, amit most a már említett két játék, csak éppen belső nézetből, és valamivel több hibával, még kisebb rétegnek címezve. 2011-re pedig olybá' tűnik, sikerült elhagyni a gyermekbetegségeket, hiszen a Dark Souls nem sok hibával rendelkezik. Van ritkán némi szaggatás (először azt hittem, hogy a 360-as tesztverzióban van a hiba, de aztán a gyönyörű PS3-as gyűjtői kiadást megvéve – X-en is van ilyen csoda – szomorúan konstatáltam, hogy ez a jelenség mindkét verziónál tetten érhető); sebződésnél a hősünk olyan hangot hallat, mint egy kamasz, akihez először nyúlt a barátnője; nem utolsó sorban pedig emberünk néha kicsit nehézkesen reagál a kontrollerrel kiadott parancsra, ami egy-egy veszélyes pillanatban instant halálhoz vezethet.

Persze a Dark Souls nem mindenkihez szól. Sőt csak kevesekhez. Azokhoz, akik elég bátrak, elég kitartóak, és elég erősek. Akik bírják a strapát, és ha pofára estek, századjára is felállnak, ahelyett, hogy fekve maradnának. Láttam pár nap után olyan hirdetést, hogy „első főellenfélig vitt DS eladó, nem bírtam tovább". Nem véletlenül. A pontszám tehát nem a nagy tömegek pontszáma, hanem a játéké. Azé a programé, ami innovatív, ami formabontó, ami tényleg hardcore, és ami igazán csodálatos, elvégre bármennyire is büntet, bármennyire is ellenünk van minden egyes kis összetevője (a szakadékoktól kezdve a csapdákon át, egészen a rengeteg fajta ellenséges lényig – baráti szereplő szinte nincs is, azok is leginkább üzletelésre, segítségre várnak, vagy adnak valamit, és ezzel vége is a kapcsolatotoknak), felejthetetlen élmény leülni elé.

Ahogy a rendező Hidetaka Miyazaki mondta a Demon's Souls-nál kétszer-háromszor nehezebb alkotásáról: „Legyen nagyon fűszeres és csípős, de az emberek egyék meg, és élvezzék is."… így is lett. Mondjuk az úriember azt is mondta, hogy olyan nehézre akarta a programot, amilyenre csak lehet. De tudjátok mit? Nem baj, elvégre a nehézségek így is leküzdhetők, és ha sikerül valamelyiken túl lenni, az nagyobb megkönnyebbülést okoz, mint bármelyik stáblista a videojátékok végén. Lehet, erre nem mindenki vevő, de aki bevállalja a kihívást, az nem fogja megbánni, hogy így tett. Külön ajánlom a gyűjtői verziót, amit normális játékárban mérnek, és kapsz a hagyományos változat mellé egy művészeti könyvet, egy zenei CD-t, egy „making of" DVD-t, pluszban némi letölthető, digitális tartalmat.



DARK SOULS	
9	Kiadó: ***Namco Bandai Games*** Fejlesztő: ***From Software*** Multiplayer: ***nincs*** Online: ***2-4 fő*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Böjtös Gábor

WRC 2: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

Copy-Paste!

Elgondolkodtató, hogy ha egy fejlesztőcsapat megannyi kritikát kap egy játéka kapcsán, akkor azokra miért nem figyel igazán? Hiszen az még rendben van, hogy egy év alatt nem lehet mondjuk grafikailag akkorát előrelépni, hogy az ember eltátsa a száját, és azt is tudjuk, hogy a látvány nem minden, viszont toldozásnál-foltozásnál joggal elvárhatunk többet is a pénzünkért. A WRC 2 – menjünk neki rögtön annak, ami kapásból az orrunk előtt van – továbbra is egy erős PS2-es WRC-játék szintjét hozza látványban, részletesebb textúrákkal karöltve, miközben erről a szintről azért lehetett volna hova fejlődni. Hibáktól se volt mentes az elöd, mint ahogy a szimulációt (Richard Burns Rally-félét ne is reméljünk) sem oldották meg túlságosan jól, és ezeken a területeken is szinte zéró előrelépés tapasztalható. Mondhatni, a tavalyi részt szinte egy az egyben megkapjuk (szép is lenne, ha az a tartalom csorbult volna), néhány újítással, és frissített – a licensznek köszönhető – tartalommal.



A szokásos lehetőségek ugyanúgy adottak (szakasz, szakaszok, komplett rali vagy bajnokság lefutása), a rali-akadémia helyett most rali-iskola van, hattal több feladattal, mint egy éve, a szimpla szakaszokhoz és helyszínekhez (természetesen mindegyik új, és akad egy városi is, méghozzá Berlinben) öt szuperspeciális pályát is beleraktak (idén a WRC-ben minden futam utolsó napján kötelező egy ilyen, és ahhoz képest ez a szám kevés). Nem hiányozhat a karriermód sem, amit most afféle menedzsmentes feladatokkal dobtak fel. A magától értetődő „kezdő vagyok, sokat megyek, hogy WRC-bajnok legyek" metódus adott, szépen haladva tekinthetünk be megannyi géposztályba (a hivatalos VB-listák mellett kipróbálhatjuk magunkat például az R2 belépőszintű, vagy a klasszikusokat felvonultató WRC Safari-kategóriákban), kapunk pénzt, ezeket autókra, festésekre és fizetésekre költhetjük el. Fizetés? Igen, mivel a száguldás mellett a csapatunk fejlődésére is figyelnünk kell. Csapatvezető, részlegvezetők, szerelők, menedzserek, mind-mind fel kell őket bérelnünk, hogy számunkra szponzort szerezzenek, intézzék a PR- és egyéb munkát, illetve fejlesszék az autónk főbb elemeit. Ők hozzánk hasonlóan szintén szinteket lépnek. Elsőre mindez jól hangzik, ám minden efféle köztes tevékenység idővel átlényegül annyivá, hogy ne felejtsünk el benézni a garázsba, vagy az irodába, hogy kijelöljünk újabb elérhető munkákat, utána pedig mi versenyzünk, ők szállítják a kért dolgokat, ja és persze figyeljük a munkaerőpiacot, hogy tehetségesebb (értsd: magasabb szinten álló) szakikkal tölthessük fel a gárdánkat, mivel az anyagiakon felül minden tapasztalati szintekhez van kötve.

A lényegi rész, ahogy már említettem, gyakorlatilag változatlan maradt, nem éreztem azt se például, hogy átírták volna az autók viselkedését (ígérve volt). Ami annyira ugyan nem volt rossz, és szerencsére árkádosabb irányba sem vitték el, ám sajnos nem is lett jobb. Továbbra is sok paraméter állítható, ám ha valaki ezzel nem vesződne, sok előre letárolt beállítás közül válogathat. Mivel újítás, ezért megemlítem, hogy immáron aktiválható itt is az idővisszatekerés lehetősége, ami a pályák több helyen elhelyezett szivatós elemei miatt (mondjuk egy apró kis láthatatlan kiszögellés, mely a játékban betonfalként viselkedik, és zúzza rommá az autónkat, és az időnket) bizony elkél.



Lévén, hogy folytatásról van szó, az, hogy a számok nőnek – több autó és pálya –, az manapság minimum elvárható, ám a valósághoz hű hosszabb szakaszok (nem pár percesek), a köztes tevékenységek hangulatát fokozó elemek (legyen az a dobogó, ki-behajtás a szervizparkba – vagyis olyan figyelmességek, melyekkel jobban átélhetőbbé válna az egész), hogy ne legyen ilyen steril, „menüből pályára, pályáról menübe"-jellege a szoftvernek, fájóan kimaradtak, miközben tényleg olyan dolgok ezek, amelyeket nem lett volna nehéz kivitelezni, belerakni. És ez még csekélynek lenne nevezhető. A szemnek se szép, és ami még érthetetlen, hogy a hangokat megint hogyan sikerült ennyire rosszul belőni? Kétlem, hogy mintagyűjtésnél elzavarták volna a srácokat. Nem mondok újat, hiszen az egész cikk arról szól, mi nincs, a multit se érte nagy változás (mondjuk az jó volt korábban is), ebben a szekcióban a lehetőségeink mindössze a speciális szakaszokon való megmérettetéssel bővültek.

Megfordult a fejemben, hogy már csak a hivatalos licensz megléte miatt is összemérjem annak kihasználtságát az idei F1-es játékkal, de a két kiadó-fejlesztő páros között anyagilag szinte egy szakadék tátong, evégett nem terveztem annyira lehúzni a WRC 2-t, ám ha elvonatkoztatunk ettől, akkor is pár sorban le lehetne írni a változásokat, újdonságokat, valamint még hosszabban azt, mi mindent lehetett volna, ha… Akik birtokolják a 2010-es részt, azoknak abszolúte felejtős az idei epizód, ami önmagában meg egy közepes ralijáték, annak megfelelő színvonallal, átlagon aluli tálalásban.

WRC 2: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2

4

Kiadó: ***Black Bean Games***
Fejlesztő: ***Milestone***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

RBaly

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

What the f*ck, you f*cking f*ck?







Máig is tisztán emlékszem rá – ami valahol azért furcsa, hisz sok ennél fontosabb dologra meg már egyáltalán nem –, amikor életemben először láttam játékteremben az Operation Wolf című kommandós lövöldét, mely a rail shooter stílusú videojátékok családját erősítette. 1988-ban szórtam bele jó pár dollárt Las Vegas egyik arcade-jában, miközben édesapám valami komoly félpucér táncosnős revüműsort nézett – amire a korhatár miatt engem sajnos nem engedtek be.
A pazar élmény azonban nekem is megvolt, hisz a játékot Commodore 64-ről már ismertem, és hát a különbséget a kihívásokkal küzdő otthoni verzió, meg a mellbevágó játéktermi tapasztalás között zongorázni lehetett.
Az évek során persze sokat agyaltam azon, mikor jön el az az idő, amikor otthon is PONTOSAN ugyanazt a minőséget kapom majd, mint a játékteremben. Őszintén szólva, ha a hangot, a kép minőségét és méretét, a problémamentes irányítást, valamint a frenetikus játékélményt nézem, talán azt is mondhatom, hogy most, 2011 végén, a SEGA-nak hála. Október 28-án debütál ugyanis a Playstation 3-exkluzív, PlayStation Move-os irányítással felszerelt The House of the Dead: Overkill – Extended Cut, mely minden tekintetben egy igazán kiváló otthoni rail shooter!
Gondolom abba nem kell túl mélyen belemennem, mit takar a „rail shooter" megnevezés. Ezekben a játékokban (bár léteznek különféle mellékágak, de ezeket most hagyjuk) semmi más dolga nincs a playernek, mint valamilyen eszközzel a képernyőn megjelenő célkeresztet irányítani, s azzal szépen a másvilágra küldeni az adott célpontokat. A mozgással nem kell törődni, hisz azt a szoftver megteszi helyetted – egy „vonatsínen" forgat, húz és tol végig, a különféle szituációknak megfelelően.
A HotD-széria a stílusban az egyik legismertebb, legfőképpen azért, mert már közel tíz különböző része és verziója jelent meg különféle számítógépekre és konzolokra. A zombigyilkolós alaptéma a sorozat legfontosabb védjegye. Tesztem alanya, az Overkill – Extended Cut gyökerét egy korábbi, Nintendo Wii-változat adja, melyet majdnem teljesen, az alapjaiból írtak újra, és emeltek át HD-felbontásba, majd egészítettek ki Move-irányítással, és nem mellesleg majdnem +80 százalékos friss tartalommal.
Ha magát a zombis témát kedveled, gondolom, örömmel nyugtázod, hogy a tipikusnak mondható történet kapott a játékban egy igen jellegzetes, retrós „Grindhouse" felhangot, amit a Robert Rodriguez mozifilmekből – is – ismerhetsz. A speciális „antikolt" képi hatás mellett feltűnnek a megszokott Grindhouse-os karakterek (többek között a tökös és sukár ügynök, a kemény feka, nagy fegyverrel, a szúrnivaló sztriptíztáncosnő, és a züllött drogbáró), valamint a Hammond-orgonával kísért rock-blues zene, mely összetevők kiváló alaphangulatot teremtve körítik a legfontosabb hozzávalót: a hordákban támadó számtalan élőhalott brutális módon való legyilkolását. Mindehhez az Overkill EC esetében társul egy hektoliter vér, a semmiféle festéket sem tűrő trágár káromkodás, no meg sok-sok óra önfeledt szórakozás, melyet a SEGA a PS3 opcióit kihasználva sztereoszkópikus 3D-s látvánnyal, és kooperatív multiplayer játékmóddal is megspékelt.
Az akció – és a vérrel kevert testnedv – összesen kilenc pályán keresztül folyik. Ezalatt a Move kontroller elképesztően precíz, pixelpontos használatával, mindenféle lőfegyver felszedésével és váltogatásával kell lábon, tökön, seggbe, törzsön és fejbe (a többi testrészt gondold hozzá) lődözni a különféle nemű, méretű és tulajdonságú zombikat (bossokat is), lehetőleg minél magasabb pontszámot (elvégre ez egy arcade game) abszolválva, minél „szebb" gyilkok-kombókat összehozva. A számtalanszor újra és újra, érmebedobás nélkül végigjátszható game a kiismerése után többféle nehézségi fokban is újfent legyűrhető, plusz építettek bele némi gyűjtögetést is, mely csak tovább fokozza a szavatosságot.
Azt gondolom, ha általában bejön a zombis világ, és van Move irányítód, plusz kedveled a játéktermi stílusú, „high-score" alapú stuffokat, ez a játék tökéletes választás. Jól néz ki, combosan szól, iszonyat zsír móka (főleg párosban), remekül játszható, durva, mocskos, de ugyanakkor viccesen komolytalan, kellően erős kihívást biztosít, és ami a legfontosabb: annyira stílusos, hogy újra és újra elő lehet venni anélkül, hogy unalomba fulladna. A SEGA, és a Headstrong Games fejlesztői kiváló munkát végeztek, és nem mellesleg sikerült nekik újra ragyogó rivaldafénybe állítani egy sajnos kihalóban levő játékkategóriát!

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL – EXTENDED CUT

9

Kiadó: *SEGA*
Fejlesztő: *Headstrong Games*
Multiplayer: *2 fő* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

Martin

TESZT

SPIDERMAN: EDGE OF TIME

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |

Idétlen időkön át sem bizsereg a pókösztönöm!







Szasa, nagyon köszi a felvezetőt, akkor innentől már folytatom én. Úgy látszik, ez a hónap a képregényhősöké a videojáték-iparban. Egy átszenvedett X-Men: Destiny után remény-kedve vártam a Spider-Man: Edge of Time-ot, hisz' a Beenox-os srácok anno letettek már az asztalra egy elég korrekt Shattered Dimensions-t. Néha olyan kis naiv tudok lenni. Sajnos azt kellett tapasztalnom, hogy egyszer hiába alkot valaki nagyot, onnan is lehet pofára esni. Jelen esetünkben a Beenox ugyan nem taknyolt csonttörősen hatalma-sat az EOT-mal, de azért egy kis plezúr csak keletkezett a nóziján.

Sajnálhatják a fejlesztők, hogy nem olvasták Szasa időutazásos irományát, tanulhattak volna belőle. Pedig a Spider-Man: Edge of Time csak úgy hemzseg a szebbnél-szebb, hangzatos kijelentésektől, úgymint pl. kvantum kauzalitás, temporális paradoxon, Einstein-Rosen Híd, és még sorolhatnám, ám ennek ellenére a történetben elég sok az átgondolatlan ellentmondás, már ha időutazásról van szó. Mindjárt kitérek erre is, ám előtte lássuk, mi is a sztori alapkoncep-ciója.

Az Amazing Spider-Man, és a 2099-es Spider-Man idősíkjain játszódik a történet. A 2099-es Pókember, Miguel O'Hara idejében egy Valker Sloan (hangja: Val Kilmer) nevű, csúnya és gonosz tudós visszamegy az 1970-es évekbe, hogy már akkoriban megalapítsa megalomán cégét, az Alchemax-ot, hogy a jövőben az már sokkal erősebb legyen. Sikerül is a terve, melynek hatására a 2099-es idővonal teljesen megváltozik. Miguel az átjáró portál közelében volt, mikor megtörténik a változás, így egyedül ő érzékeli az átalakulást. Valamint azt is meglátja, hogy az események eme változatában az eredeti Pókember jóval korábban meghalt, mint kellett volna, méghozzá Anti-Venom kezei által. A jelenben Peter Parker a Daily Bugle fotóriportere, de Sloan változtatásai miatt hipp-hopp Alchemax dolgozó lesz belőle, ám ez fel sem tűnik neki. Miguel az Alchemax adattárában megtalálja Parker DNS-mintáját (mert, hogy Peter csak úgy adott nekik – WTF), s annak segítségével idő-interurbán-kapcsolatot létesít vele, s így közvetlen tudnak beszélni. Miguel felvilágo-sítja Peter-t a szituról, a közelgő haláláról, valamint arról, hogy segíthet neki Sloan-t megállítani (korábbi Parkert nem tud „fel-hívni", mert ahhoz egy fiatalabb verziójú DNS kellene). És mivel Peter Miguelhez képest a múltban van, így amit ő tesz, az nagyban kihat 2099 idősíkjára. Például, ha kiüt egy falat, akkor az eltűnik Miguel idejében is. Erre az időbeni kooperációs változtatásra építették ezt a zsánerében akció-beat'em up-platformer játékot, ami amúgy jó ötlet, csak a kivitelezés lett kicsit lapos.

A Himalája magasságával vetekedő Alchemax épülete szolgál helyszínül az egész játékban. Ezzel már csak az a problémám, hogy egy pókem-beres játékban, nincs is annál felemelőbb, mint mikor épületről-épületre hálóhintázhatunk; na, ez itt nincs. Tudsz hálóhintázni, de csak nagyon minimális méretű, zárt területen, vagy csak egy adott pontról a másikra; nekem ez egy picit „herélős" élmény volt. Miguel és Peter együtt dolgozva szállnak szembe a gonoszokkal mind a két síkon (a történet adja, hogy mikor kivel vagy, választani te nem tudsz), s ha az egyiknek baja van, a jobb alsó sarokban rögtön látjuk is a problémát. Például ha Miguelt megtámadja egy hatalmas robot, akkor Peterrel kell elmenni arra a szintre, ahol épp a robot darabjait gyártják, majd ott szétverni az alkotóelemeket, s így a 2099-es síkon a robot hirtelen elmegy kámforo-sat játszani. Aztán lesz olyan, mikor Peter kerül a jövőbe, Miguel pedig a jelenbe, így vica-versa megy a kölcsönös segítség.

Pont ezekből





adódnak azok a történeti paradoxonok, melyekre már utaltam. Nehezen hihető, hogy a két Pókember közti nyolcvan év alatt más mondjuk nem piszkált bele azokba a dolgokba, melyeket ők változtatnak. Peter lerombol egy berendezést, elméletben ez ugye változást okoz Miguelnél, de mi van, ha mondjuk a karbantartó Pista bácsi úgy tíz évre rá megjavította? Na jó, higgyük el, hogy egy mamutvállalatnál több tíz évre békén hagynak egyes szinteket, s nem jár arra takarító, se senki más. Miguel arra kéri Peter-t, hogy segítsen neki az időenergia polaritását visszafordítani (???), s akkor minden megjavul. Nem is a változást előidéző cselekedet szeretnék megakadályozni, pedig techno bla-bla ide vagy oda, gyökeresen anélkül nem változna semmi.

[SPOILER]

Ennél furább volt az, mikor 2099-ben kiderül, hogy a fő-fő gonosz nem más, mint Peter Parker, aki az Alchemax CEO-ja lett, s arról szónokol, hogy azért szervezte ezt az egész galádságot, mert mindenkit elvesztett, akit szeretett, köztük a legfontosabbat, Mary Jane-t. Csak az a gáz, hogy pár küldetéssel korábban pont MJ-t mentettük meg, így ergo fel kellett volna borulnia az egész szitunak. Miért lett gonosz, ha egyszer nem is halt meg a szerelme, hisz' azt megakadályoztuk?! Na mindegy.

[SPOILER VÉGE]

A SMEOT három nagy felvonásból áll. A történet teljesen lineáris, s éppen mikor-melyik Pókemberrel vagyunk, aszerint kell végigverekednünk magunkat szobáról-szobára. Általában kulcsokat kell keresgélnünk az ajtókhoz (egyhez akár többet is), s addig verni az embereket, míg azok elő nem kerülnek. Logikai feladatok nincsenek, nonstop csihi-puhi az egész, míg meg nem találod a kiutat, fűszerezve némi falmászással, kapcsolókkal, vagy célirányos hálóhintázással. Mindig sárga ikonokkal jelöli a játék, hogy hova tudsz egyből instant hálóhintázni, sokszor ezeket követve kell gyorsan haladni. Ám ezek az ikonok nem mindig működnek a legjobban. Eltűnnek, vagy hiába fogod be őket, s utasítod a Pókodat, hogy na akkor odamenjél, karakterünk egyszerűen nem reagál a parancsra, és másfele megy. Egy idő után ez elég idegesítő. Támadásaiban nem nagyon különbözik egymástól a két hálófejű: közeli és távoli támadásokkal rendelkeznek, valamint egy elkerülő-védekező-elterelő mechanizmussal. A 2099-es Póki egy hologramot tud magáról kivetíteni egy rövid időre, s míg az ellenfelek azt püfölik, addig te láthatatlanul ütlegelheted őket. Normál Pókemberünk pedig rendelkezik egy ún. Hyper Sense-szel, amit ha bekacsolunk, ideiglenesen akrobatikusan-szupergyorsan kezdünk el mozogni, és ilyenkor senki nem tud megütni minket, s még a lézereket is kikerüljük.

A levert ellenfelektől, valamint elszórva a pályákon kék és piros orbokat kapunk, melyek az életünket gyógyítják, ill. tapasztalati pontokat adnak. Szokásos módon ezekért vásárolhatunk új képességeket, támadásokat, vagy erősíthetjük a már meglévőket. Megvettem az összes új támadást, de szinte mindet hosszabb ideig tartott behozni, mint ahogy azt a HP-m szerette volna, így inkább maradtam az egyszerűbb alaptámadásoknál; sokkal egyszerűbb és életügyileg kifizetődőbb azokkal operálni. Ha netalántán nem találjuk a kulcsot, vagy a kiutat, akkor sem kell csüggedni, csak egy gombot kell megnyomni, s a pókösztönünk máris megmutatja a megfelelő irányt.

A játékmenet a Shattered Dimensions-ben tapasztaltakkal ellentétben nem túl változatos. Miguelnek néha vannak zuhanó, repülős küldetései (hasonlóképp, mint a Force Unleashed 2-ben, mikor Starkiller menekül a Halálcsillagról), és hébe-hóba – hangsúlyoznám, hogy nagyon ritkán – főellenségekkel is megörvendeztetnek minket, de ezeken kívül elég monoton a SMEOT. A főellenségek többsége az üss-fuss-bújj el szisztémán alapul, nem okoznak nagy kihívást.

A kamerakezeléssel nincs gond, legalábbis amíg a földön vagy, de amint felkapaszkodsz a falra, rögtön meggajdul az is.

A grafika egyébként nem rossz, de semmiképp nem nevezném kiemelkedőnek. Ráadásul annyira egybefolynak a színek, hogy néha még a Pókapók is belevesznek a környezetbe; minden olyan sötét tónusú, fémes színű, picit élénkebb színeket simán használhattak volna. A hangok, és főleg a zenék rendkívül jól el lettek találva, a szinkronhangok dettó. Nagyon jó Val Kilmer, vagy pl. Katee Sackhoff, mint a Black Cat hangja, ám mind a két karakter annyira kevésszer szerepel, és annyira semmitmondóak (történetileg), hogy szerintem felesleges volt pénzt pazarolni két ilyen kaliberű színészre. Inkább fordították volna azt a pénzt is a fejlesztésre.

Hetes számú óra alatt kipörgethető a játék (a befejezés annyira semmi, hogy azért kár volt harcolni), az egészet újrakezdhetjük hard fokozaton, gyűjtögethetünk ezt-azt, challenge-küldetéseket teljesíthetünk, de mindezek ellenére is olyan marad az Edge of Time, mintha a Shattered Dimensions DLC-je lenne. „Sajnos ez most nem jött össze Tigrisem!"





SPIDERMAN: EDGE OF TIME	
5	Kiadó: ***Activision*** Fejlesztő: ***Beenox*** Multiplayer: ***nincs*** Online: ***nincs*** Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***
JediEco	



Mindenki egyért, egy mindenkiért!

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy majd' kiugrottam a bőrömből, amikor Böjtös Gabi felhívott a Ratchet & Clank legújabb részének tesztelése kapcsán. Platformjátékok iránt érzett szükségleteim kielégítésében ugyanis a Nintendo-masinákra megjelent, főleg belső fejlesztésű játékok segítettek, ezért valahogy nem vonzottak a rágcsálóféleség, és robot pajtásának kalandjai. Többször próbálkoztam a sorozattal, de ez a „megyek-lövök-gyűjtöm a csavarokat" játékmenet nem igazán fogott meg. Félve raktam össze a tesztgépet, és szinte remegő kézzel helyeztem be a lemezt, majd némi fintorral az arcomon vártam a töltőképernyő végét. Kövezzetek meg, de bevallom, az új alcímmel ellátott epizódról azt sem tudtam, hogy eszik-e vagy isszák. Tippem szerint vagy egy platformjátékot, vagy valami Mario Party-féleséget sejtettem. A játék a menüképernyőjén az Offline, és az Online menüpontokat tárta elém. Ezek után dönthettem, hogy a négy választható szereplő közül kivel is legyek – itt már egészen másra gondoltam, sőt magamban már szinte kicsit szitkozódtam is, hogy „bázze", valami bugyuta, arénás/multis lövöldözős címmel szúrták ki a szememet. Aztán annak rendje és módja szerint igencsak csalódtam, természetesen pozitív irányban!
Tesztalanyom vérbeli platformer, mindemellett tartalmaz egy olyan többjátékos módot is, ami a 16 bites korszakban népszerű, mára már szinte elfeledett „run and gun" (akció) játékstílust rázta fel újfent. Mint a legtöbb ugrabugrálós játékban, így itt sem osztogatnak Oscar-díjat a játék történetírójának.





Kalandunk elején megismerkedhetünk a négy választható szereplőnkkel, és az alapsztorival is. A rajongók ennél a pontnál már biztosan tűkön ülve várják, hogy hogyan is került össze a velejéig gonosz Dr. Nefarious Ratchettel, Clankkel, és az ideiglenes szuperhőssel, a nem picit bugyuta Qwark elnökkel. Hőseink a Luminopolis nevű bolygóra érkeznek abból a célból, hogy Qwark kapitány átvegye az intergalaktikus Tool of Justice-díját. Ám átverés áldozatai leszünk, mert ez a díj nem létezik, csak egy csali volt, a dolog háttérben pedig Dr. Nefarious áll. Terve azonban nem sikerül, ugyanis az általa életre keltett Z'Grute ellene fordul, így kénytelen velünk együtt felvenni a képzeletbeli kesztyűt! Itt az elején rögtön elkapott a nagy betűs Hangulat, ugyanis a Titán nagyságú ellenfelet kell a Star Wars-szerű neonvároson keresztülüldöznünk. Igazi adrenalinbomba a kezdet, nem vitás, és a pörgős játékmenethez sejtelmes, mindemellett felemelő nagyzenekari dallamok is társulnak. Összesen egyszerre akár négyen is kooperálhatunk egymással, ami a játék legnagyobb vonzereje! Az én esetemben a gép által vezérelt Clank volt segítségemül, ugyanis elengedhetetlen a társ, mivel a játék központi eleme a közös feladatmegoldás.
A játék alapmechanikája változatlan. Továbbra is mászkálunk, szaladgálunk, ugrálunk mindenfelé. Még mindig alapvető feladatunk a csavarok gyűjtögetése, amit az elpusztított ellenfelek után kapunk, illetve (természetesen) a szétcsapott tereptárgyakból is kinyerhetjük ezeket az apró elemeket. A dobozok rombolása egyébként elgondolkodtatott. Már Márió és Kresbándi is innen nyerte az életmentő ereklyéket, így lehet, hogy nekem sem kellene szemet hunynom a kósza dobozok felett… Itt a hagyományos ládákon túl van kék és vörös színű is. Az előbbi az életcsíkunkat tölti vissza, míg a vörös színű ütésre robban, az utóbbival pedig vigyázni kell, ugyanis amellett, hogy sebez, néha az alattunk lévő sziklaszirtet is leszaggatja, ami a gyors halálhoz vezet. Rágcsálónk a csavarokat nem a méhtelepre viszi, hanem perverz módon közvetlenül, mint fizetési eszköz használja az arra kijelölt platformokon. A különlegesebbnél is különlegesebb fegyverek vásárlása mellett azok fejlesztése (tárkapacitás,





hatékonyság) is csak a megfelelő számú vas begyűjtése után lehetséges. A fegyverek tárháza szinte végtelen. Használatukat minden esetben vicces, rajzos oktatófilmek formájában tárják elénk. Kedvenceim a malaccá változtató nyaláb, valamint a kötekedő robot.
Akik a BFG 9000-szerű stukikat kedvelik, azok sem panaszkodhatnak, mert nem egy méretes darab van a listán. Alapfegyverünk karakterspecifikus: Ratchet esetében a megszokott csavarkulcs, míg Dr. Nefariousnál egy zöld lézerkard áll a rendelkezésünkre. Másik elengedhetetlen eszközünk a porszívószerű vákuumkészülék. Ezzel mindamellett, hogy kapcsolókat aktiválunk, apró szörnyeket is begyűjthetünk. Ezeket a lényeket extra tárgyakért cserébe egy logikai minijáték formájában kell A pontból B pontba terelni. A szívókészülék harmadik nagy funkciója, hogy egymást is szívathatjuk a segítségével, illetve számos kulcsfontosságú, a továbbjutáshoz elengedhetetlen tereptárgyat is ki tudunk lőni vele.

Visszakanyarodva a többjátékos módhoz, mint már korábban említettem, nem voltam rajongója a sorozatnak, ám ez az újfajta megközelítés igencsak elvarázsolt. Esetemben a géptárs is ügyesen végezte a dolgát, így el tudom képzelni, hogy mekkora móka lehet ez többedmagunkkal – sajnos a teszt időpontjában még nem működött az online játék. Egyszer ugye ott van az a fajta érzés, hogy nem egyedül haladsz végig a pályákon, másodsorban igen nagy jelentősége van a közös feladatmegoldásnak is. Nagyon tetszett, hogy az indákon való átugrálásnál szinte élőláncot kell alkotnunk az átlendüléshez. A másik kedvelt momentumom az, amikor a vákuumkészülékkel átlőjük a szirt másik oldalára a bajtársunkat, majd ő lasszó segítségével átránt minket is. Kisebb versenyek is vannak, amik általában az analóg kar minél gyorsabb körkörös mozgatásában merülnek ki: ilyen például az emelős lift kerekének gyors forgatása! Ez a többjátékos mód egyébként kicsit visszavarázsolt a ’90-es évekbe. A pályák felépítése is a régi időket idézi, könnyed és hangulatos kikapcsolódás, ahol folyamatosan lövöldözzük az ellent a folyosószerű pályákon. A cél egyszerűen a továbbjutás, és a legvégén a giga főellenfelek legyőzése. Kicsit olyan érzésem volt, mintha összegyúrták volna a kultikus videojátékok legnagyobb momentumait, és azokat koncentrálták volna bele egyetlen játékba. Ilyen például, amikor egy barlang mélyére kell lejutnunk egy jetpack segítségével. Ez szinte egy az egyben a Battletoadsból lett áthozva! A csöveken való csúszást a Sonicban láttam utoljára, sőt néhány helyszín meg a Metroidból volt ismerős, az alapkoncepció pedig a Contra-játékok utánérzését adja, csak hogy néhány példát említsek. Természetesen ezt most kivételesen nem kell negatívan kezelni, mert istenien építették bele a játékba mindezeket!

A helyszínek változatosak és bámulatosak, a grafika is parádés (a 3D-s megjelenítés is támogatott), a zene szinte tökéletes. A hangulat is ötös, köszönhetően a többjátékos módnak. Nagyban fokozza az izgalmakat az érzés is, hogy vajon mi lesz a következő fegyver, amit beszerzünk. Nagyon rendben van a játék, én csak ajánlani tudom. Talán egy picit könnyebbnek találtam a kelleténél, de ez legyen a legkisebb baj. Olyannyira pozitív csalódás, hogy elgondolkodtam a korábbi részek beszerzésén is. Az ősz a platformjátékosoknak igazi paradicsom lesz, ugyanis közeleg az új Sonic is, ami bemutatja a kék sündisznó elmúlt 20 évének legmeghatározóbb pillanatait – de ez már egy másik történet!







RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

9

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Insomniac Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny

BATMAN: ARKHAM CITY

| **X360** | **PS3** | PSP | Wii | 3DS | DS |

BATMAN ARKHAM CITY



Az utcákon káosz uralkodik. A sikátorokat felemészti a sötétség. A betonon sáros vér csordogál, a kerületeket tébolyult kacaj, ördögi hörgés, hideglelős rettegés járja át. Bárhova futsz, nincs menekvés. Ez Arkham City, és bárhogy is kerültél ide, Isten irgalmazzon neked – mert innen nincs kiút.

Bob Kane képregényes figurája, a Denevérember kétségbeesetten kiáltott már egy jó adaptációért. Ami a hős hollywoodi szereplését illeti, sok időbe tellett, mire arra a szintre került a karakter megbecsülése, tekintélye, ahol ma tart. Persze képregényes körökben mindig tudták, hogy Batman azért mégiscsak… Batman. De hiába feledtette el az 1989-es Tim Burton-feldolgozás az összes korábbi próbálkozást (például az Adam West-féle bohóckodást), mindezt olyannyira sárba tiporta Joel Schumacher Batman és Robinja, hogy a Warner nem győzte elég mélyre ásni a karaktert. Így aztán, aki nem volt a széria fanatikus rajongója, valószínűleg jó pár évig nagyon keveset hallott a bőregérről. Azonban Christopher Nolan 2005-ös Batman: Kezdődik!-je (aztán a 2008-as Sötét Lovagja meg pláne) olyannyira fordított a dolgokon, hogy többé nem volt ciki denevérlogós pólóban mászkálni, és végre méltóképpen, komolyan kezelik a témát, mind a filmek készítői, mind azok nézői.
Na de ez még mindig csak a mozivászon; a játékosok sokáig csak csorgó nyállal várták azt a játékot a kedvenc hősükről, amit megérdemelnek. Pedig próbálkozás akadt bőven, sőt néha már-már a címhez méltó szoftverekkel volt dolgunk. Az előző generációban debütáló Batman: Vengeance és Rise of Sin-Tzu ugyanis, azon túl, hogy egészen hangulatosak voltak, remekül visszaadták a rajzfilmek atmoszféráját. Ugyanakkor lehetett érezni, hogy a Vengeance legszórakoztatóbb pillanataiban is valami másra vágyott mindenki: igazi komor mesét akartunk, amiben nem azt érezzük, hogy a The Animated Series legújabb epizódját nézzük, hanem azt, hogy mi magunk vagyunk Gotham Sötét Lovagja. Miután ezt a reményt még a Batman: Begins! játékadaptációja sem tudta valóra váltani, őszintén szólva én egészen a megjelenésig nem is kísértem figyelemmel a Denevérember következő videojátékos debütjét. Ám ami 2009. augusztus 29-én napvilágot látott, az több volt, mint ámulatba ejtő: a Batman: Arkham Asylum forradalmat hozott.

A beutaló a gyogyira még sose volt olyan jó, mint az AA-ban, a demo első percétől kezdve tudtam: ez volt az, amire mindenki várt – Batman megkapta a méltó adaptációt. Fantasztikus hangulat, remek kütyük és harcrendszer, ezek által néha tényleg úgy éreztük, hogy mi vagyunk az álarcos hős bőrében. A kritikai és rajongói elismerés tehát nem volt véletlen, ahogy az sem, hogy a folytatást mindenki tűkön ülve várta.
De ugorjunk egy kicsit az időben.
2011 októbere van, hajnali három és négy között, körülbelül negyven fokban ülök a szobámban, és a Batman: Arkham City stáblistája



kúszik a szemeim előtt. Transzban vagyok. A Rocksteady elérte azt, amit játék már régóta nem: én is a befejezés része lettem. A lezáró képek után nemcsak a hatalmas börtönváros teljes „népessége" döbbent le némán az események láttán. Ahogy az ending elsötétül, és a készítők nevei felvillannak a képernyőn, a halk zenei aláfestés mellett, én magam sem tudok szót kisajtolni magamból. A történet, amit Paul Dini letett az asztalra, a kirobbanó bevezetőtől a lélegzetelállító fináléig tekintélyt, figyelmet követel magának, részévé tesz. Ez ugyanis nem az a fajta sztori, ami a kötelező köröket – a kreativitás leghalványabb szikrája nélkül – lefutva csak azon célból létezik, hogy legyen indok két harc közé átvezetőt beszúrni. Az Animated Series történetét jegyző Dini valami olyat alkotott, ami mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Aki esetleg nem ismerné, annak vázolom az alapfelállást.

Az Arkham City élén lévő Hugo Strange-nek köszönhetően Batman is Arkham City lakosa lett, és a bőregér addig nem is hagyhatja el a helyet, míg ki nem deríti, mit forral az őrült doktor. Ehhez azonban a Gotham elkülönített városrészében raboskodó bűnözőzsenik együttműködése szükséges, szóval hiszitek vagy sem, hamar az első rész végi Titan-dózistól súlyosan beteg Joker számára készült gyógymód megkeresése lesz a legfontosabb feladatunk. Ennél többet azonban nem szeretnék elárulni. A csavaros fordulatokkal ugyanis a legkevésbé sem spóroltak a készítők, és én senkit sem fogok megfosztani az élménytől. Arkham City a Gotham egyik szegényebb, lepukkantabb negyedéből készült börtönváros, melyben olyan szuperbűnözőkkel fogtok összefutni, mint Joker, Harley Quinn, Kétarc, Pingvin, Talia Al' Ghul, Killer Croc, Méregcsók és… ohhoho, ha tudnátok, kikkel folytatódik a lista.

Az már a kezdő jeleneteknél látszódott, hogy Gotham sötét védelmezőjének ez a nap a megszokottnál is keményebb lesz, ám nem kell sok idő, hogy még rosszabbra forduljanak a dolgok. De ennyire azért ne szaladjunk előre…

Azt kell, hogy mondjam, sikerült hamar belecsapni abba a bizonyos lecsóba, a komolyabb bevezetéseket és tutorialokat mellőzve, így aztán, bár az újoncok is hamar belerázódnak majd a harcrendszerbe, akiknek friss élményeik vannak az Asylummal, előnyben vannak. Abból a szempontból is, hogy a folytatás összességében érezhetően nehezebb lett, mint elődje, köszönhetően az ellenfelek igencsak megnövelt létszámának. Ez pedig némileg talán növel is a Normal fokozaton – Rébusz minden rejtélyét, és a mellékküldetéseket hanyagolva – körülbelül 12-14 órán át tartó sztori hosszán. Ez így körülbelül az elõd kampányának hosszúsága, ugyanakkor, míg ott a stáblista lepergése után a rejtélyek fejtegetésén, és a challenge-ek abszolválásán kívül nem akadt túl sok teendőnk, itt amellett, hogy mindkettőből sokkal több van (előbbiből 440, utóbbiból 180), eleve rendelkezésünkre áll egy hatszor(!) akkora terület, rengeteg, de tényleg rengeteg bejárható zuggal, és temérdeknyi, vérünkre pályázó rabbal.

Nem véletlenül, hiszen a nyitott világ kevésbé lineáris játékmenetet is ad, amiből következik, hogy a játékosok sokkal kevesebb kötelező harctérrel fognak szembenézni: mindenki úgy, annyi ellenfelet likvidálva, kikerülve, vagy ragadozóként levadászva jut tovább, ahogy éppen kedve tartja. A nyitott világhoz pedig nyitott lehetőségek is dukálnak: megjelentek ugyanis az elsősorban sandbox-játékokra jellemző mellékküldetések, ezek pedig amellett, hogy szórakoztatóak, szintén érdekes történetszálakat dobnak fel.





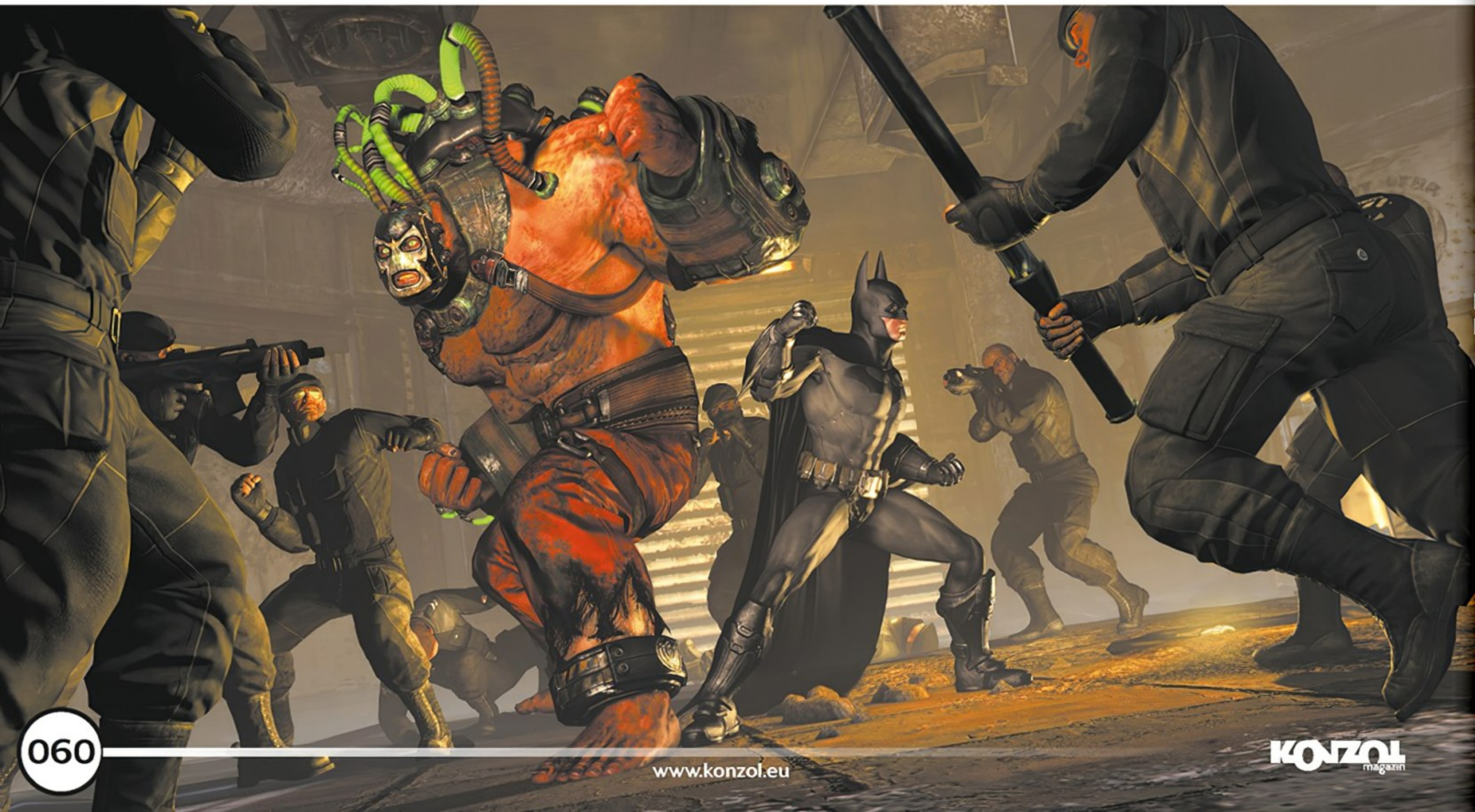
Ezek után egyértelműen kijelenthető, hogy egy akció-kaland, és egy sandbox-játék igen jól sikerült szerelemgyerekéről beszélünk, mely magában foglalja az előbbi előre megtervezett, lineáris, cinematikus elemekkel teletűzdelt történetét, és az utóbbi nyitott, lehetőségekkel teli, kötetlen világát. Ha pedig ez nem dob eleget a már amúgy se megkérdőjelezhető színvonalú szavatosságon, a már korábban híresztelt New Game Plus-mód tényleg rengeteg extra kihívást ad: megnövelt ellenfélszám, jobban és hamarabb felszerelt rabok, néhol nehezített körülmények, plusz még egy-két könnyítéstől is meg leszünk fosztva. Ez az opció pedig tényleg több egy egyszerű Very Hardnál, néhány helyzetben ugyanis nem elég az előző végigvitelnél jobban koncentrálni, teljesen újra kell terveznünk a módszereinket, új útvonalakat, lehetőségeket kell találnunk.

Emellett még ott van a lemez mellé alapból mellékelt Catwoman DLC, ami beleírja a dögös Selina Kyle történetét az alapkampányba, így néha a változatosság kedvéért egy rövid időre szögre akaszthatjuk a denevérruhát, és felölthetjük a Macskáét. Mivel telhetetlenségem határtalan, annyit azért megjegyeznék, hogy az előzetes beharangozások, plakátok láttán arra számítottam, hogy kicsit jobban össze lesz kapcsolva a két hős sorsa. Persze időről időre keresztezik egymást az útjaik, mégis inkább két teljesen különálló szálról van szó, melyek alkalmanként csupán véletlenül fedik egymást, mintsem, hogy együttesen alkossanak egészet. Amikor a Rocksteady a multiplayer hiányát azzal magyarázta, hogy így jobban tudnak koncentrálni a Single Player élményre, kissé süketduma jellegű szag járta át a levegőt. De ezek után azt



hiszem, a többjátékos módra nyugodtan tekinthetünk igazolt hiányzóként, az Arkham City számomra például, MGS4-gyel és Uncharted 2-vel a hátam mögött a generáció egyik legjobb egyjátékos élményét nyújtotta. Ez pedig kérem, a téma csupán felszínes rajongójaként, inkább egyszerű kedvelőjeként, nagyon nagy szó!

Persze ebben az is közrejátszik, hogy egy, már az első részben is remekül működő mechanika kapott némi továbbcsiszolást. Harc terén lett talán a legkevesebb változtatás, azok azonban abszolút pozitív irányban: egyszerre két ellenfél ellen indíthatunk counter-támadást, a nagyobb nehézfiúkat iszonyatos sebességgel sorozhatjuk (ez kombógyűjtés céljából igencsak jól jön), és némileg dinamikusabb lett a fegyverarzenál használata is a harc közben. Az irányítás mit sem változott, mivel az előző részben már eleve tökéletesen működött, itt is csak a város bejárását egyszerűsítendő repülési bővítéseket kaptunk. Nincs is ezzel baj, hiszen az irányítás jó, pont annyira, amennyire ennyi funkció mellett megengedhető. Lehetőségeink ilyen tárháza mellett nem lehetetlen, hogy mellényomjunk, ám azt hiszem, ez még bőven a belefér-kategória, és nagyon ritka jelenség. Kaptunk továbbá egy új, az előzőnél talán kicsit kevésbé designos, azonban sokkal átláthatóbb HUD-ot, az alap élet mellett külön jelölve a golyó- és ütésálló páncélok állapotát. Fontos még megjegyeznem, hogy már a kezdéstől rendelkezésünkre áll (1-2 kivétellel) a teljes fegyver- és kütyüarzenál, ami az első rész végén nálunk lapult. Ehhez még hozzá jön egy-





két új eszköz, melyek ugyan hasznosak, de itt meg is jegyezném az egyikét a nagyon kevés ürömnek az örömben: én ugyanis kicsit kevesellttem az új batkütyük számát. Persze az is biztos, hogy semmi hasznavehetetlent nem találunk az eszköztárunkban, minden egyes tárgy egyedi és fontos, ami tekintve, hogy az Asylum szinte minden jól ismert fegyverrel felruházott minket, nem kis dolog.
A lopakodós Predator-részekben két említésre méltó változtatást eszközöltek. Az első, hogy mivel egy őr hang nélküli likvidálása eltart néhány másodpercig, így szorult helyzetben azt egy gyorsgombbal azonnal kiüthetjük, ezzel azonban lemondunk a hangtalan kivitelezésről. A második a már jól ismert füstbomba, amellyel könnyű szerrel „elpárologhatunk" ellenfeleink látóteréből. Némi finomítás történt a Detektív-mód terén is. Mivel a fejlesztők fülébe jutott, hogy az első részt sokan szinte megszakítás nélkül ilyen szemszögből játszották, itt egyes helyzetekben automatikusan kikapcsol, néhány részlet pedig szándékosan nem látható emiatt. A Rocksteady ugyanis azt akarta, hogy lássuk, halljuk, érezzük azt, amit nekünk alkottak.

A továbbra is a program lelkeként szolgáló Unreal Engine 3 még mindig lenyűgözően tolja ki saját határait, a korosodó grafikus motor alig mutat egy-két gyenge pontot. Aggodalomra semmi ok, itt első sorban csak arról beszélek, hogy egy-két cinematikusabb ingame jelenet az elhibázott kameraállások miatt olyan részletekre hívja fel a figyelmünket, amiket fixkamerás játék esetében egy 127 centis tévén sem szúrnánk ki. Az effektek, különösen a gőz- és hőeffektek érezhetően szebbek lettek, valamint a mimikán is rengeteget fejlesztettek, és bár a víz továbbra sem tükröződik, ezt a múlt havi Gears of War 3-ról is elmondhatjuk.
Ami kicsit tényleg zavaró, az a CG-átvezetők felbontása, ami sajnos szemmel láthatóan nem éri el a 720p-t (legalábbis az Xbox360-as tesztverzióval ez volt a helyzet, hogy PS3-on is így van-e, azt már nem tudom), ami kicsit kiábrándító, tekintve, hogy milyen szépen összerakott átvezetőkről beszélünk.
Ám amikor a börtönváros legmagasabb pontjáról szemléljük a fejlesztők által felhúzott, gyönyörű, sötét és gyilkos játszótér nyújtotta kilátást, közben pedig apró mosolyt csal az arcunkra, ahogy megfigyeljük, miként lepi be harctól megtépázott köpenyünket a szállingózó hó, na, az valami igazán lenyűgöző. Arról meg aztán nem is szólva, hogy mindezen mennyit dob a zseniális hangzás. A zenék fantasztikusak! Pont. Valahányszor egy gothami szoborról lestem következő áldozatomat, egy pillanatra egy másik világba repítettek azok a gyönyörűen megkomponált dallamok, melyek a háttérben szóltak. Egy olyan világba, ahol én vagyok a Sötét Lovag, az ártatlanok védelmezője, a bűnözők rémálma. A szinkronok is hozzák a tőlük már elvárhatót: az előző rész két főalakján, a Batmant megszólaltató Kevin Conroyon, és a Joker hangját adó Mark Hamillen túl olyan alakokkal bővült a gárda, mint Nolan North (Nathan Drake) a Pingvin szerepében, Hugo Strange pedig Corey Burton (Zeus) hangját kölcsönzi.

Az Arkham Asylum nagyszerű volt. Nehéz, nagyon nehéz feladat volt akkora lépést tenni előre, hogy a folytatás ne vesszen el az elõd árnyékában. De a Rocksteady-nek sikerült mindez. Pontosan azt éreztem, amit az Arkham elmegyógyintézet lakói, mikor saját városrészbe helyezték őket: kiszabadultam. Enyém a város. Ennél többet pedig azt hiszem, nehezen nyújthatott volna az Arkham City. Amikor pedig már azt gondoltam, ezt nem lehet hova fokozni, sorozatosan dörgölték az arcomba, hogy mekkorát tévedek. Ezt pedig csak megkoronázták a bossfightok, melyek amellett, hogy kétszer annyiszor szerepelnek, mint az első részben, olyan kreativitással lettek összerakva, ami ritkaságszámba megy manapság.
És akkor ott van a történet, a sztori, mely felteszi a pontot az i-re, és kikerekíti az egészet. Nem vicceltem, amikor azt írtam, transzba kerültem. Az utóbbi idők leghatásosabb, legzseniálisabb befejezését kaptam, egy olyan cselekmény lezárásaként, melynek én magam is szereplőjének és hősének éreztem magam, egészen a legvégsőkig. De itt az ideje abbahagynom az áradozást, hisz egyrészt a klaviatúrám minden szeglete telemegy nyállal, másrészt az AC-ről tényleg észbontóan sokáig lehetne még mesélni. Mesélni, hogy mennyi mindenben sorolható a legek közé: a legjobb képregény- és szuperhős-játék; a generáció egyik legjobb sztorijával és befejezésével megáldott programja, és még sorolhatnám. De itt az ideje, hogy zárjam soraimat, és konklúziót szüljek: Arkham City lenyűgözött. Bár Bruce Wayne előző kalandja után sokat vártam, és magasra tettem a lécet, amit végül kaptam, azt a legvadabb, legmerészebb álmaimban sem mertem elképzelni. Én tényleg nem szeretek dobálózni a maximális értékeléssel, elvégre Konzol Magazinos pályafutásom alatt eddig egyszer osztottam azt ki, és nem is számítottam rá, hogy pont most fogom ezt megismételni. De ezúttal nem is tudok mit csinálni, nem tehetek mást: az Arkham Aslyum tényleg egy fenomenális produktum volt, és rengetegszer éreztette velem azt, hogy milyen is lehet az álarc mögött lenni, és sötét lovagként lecsapni a bűnözőkre. De ez most más. Mert míg ott időről-időre magamhoz tértem az álomból, és feleszméltem, hogy amit átélek, az csak játék, az Arkham Citynél az első perctől az utolsóig tudtam, és senki el nem vehette tőlem azt az elvitathatatlan tényt, hogy én magam vagyok Batman,
a Denevérember.



BATMAN: ARKHAM CITY

10

Kiadó: *Warner Bros Interactive Ent.*
Fejlesztő: *Rocksteady*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

rolmanus

MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION COLLECTION

| X360 | PS3 | PSP | Wii | 3DS | DS |



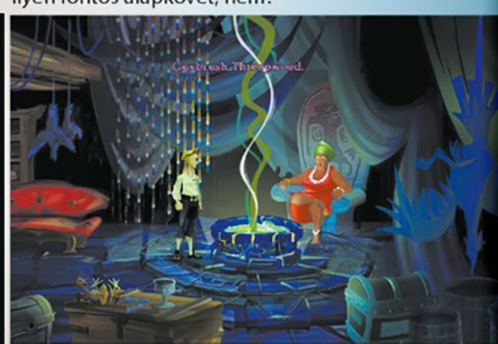
Most, hogy a kalózos témát idén nyáron még egyszer, utoljára (?) visszahozta a divatba A Karib-tenger kalózai című sorozat legújabb felvonása, illetve a franchise egészét felölelő LEGO-videojáték, azt hiszem, ennél alkalmasabb pillanatot keresve sem lehetett volna találni a Monkey Island Special Edition Collection kiadására.
Ma már belegondolni is furcsa, hogy a manapság mérsékelten ciki Star Wars-folytatások gyártósorszerű kiömlesztéséből élő LucasArts egykor kalandjátékos nagyhatalomnak számított. Többek között az ő zsenijüknek köszönhetőek a zsáner olyan mérföldkövei, mint a Maniac Mansion, a Zak McKracken and the Alien Mindbenders (fejvakargatós olvasóinknak érdemes fellapozni Martin ide vonatkozó retró értekezését a Konzol Magazin 12. számában), a Sam & Max: Hit the Road, valamint az éra egyik legemlékezetesebb főhősének megalkotása is.

A Secret of Monkey Island csetlő botló Guybrush Threepwoodja a vígjátékok/szatírák legszebb hagyományait követve, választott foglalkozását (kalóz, ugye) tekintve tökéletes antitézise mindannak, amit a tenger veszedelmes banditáiról tudni vélünk, azaz kétbalkezes, szerencsétlen, vívásban és harcban a legkevésbé sem jártas balek, aki azonban kerülhet bármekkora kalamajkába, lehengerlő dumájának, és a véletlenek bizarr összjátékának köszönhetően végül mégis ép bőrrel ússza meg a leghúzósabb szituációkat is. Mivel a sorozat kezdetére a veteránokon kívül nem igen emlékszik már senki, és az új generáció tagjai sem hajlandóak a csillivilli grafika iránti igényüket mintegy 20 évvel „leszállítani", így a 2009-ben készült, digitális terjesztésű remake dupla örömünnep volt, hiszen egyszerre nyújtott lehetőséget a kaland megismerésére, és a könnyes szemű nosztalgiázásra. Egy évvel később érkezett a hasonló ráncfelvarráson átesett második epizód (LeChuck's Revenge) újrája, végül pedig idén szeptemberben a két részt némi extrával megspékelő, a jelen cikk tárgyát képező lemezes kiadás. A fenti címek mellett a gyűjtemény tartalmát erősíti egy letölthető avatar-, vagy éppen home-kiegészítő voodoo baba, a fülbemászó dallamok meghallgatására lehetőséget nyújtó Soundtracks-menüpont, és egy galéria, ahol a két rész concept artjainak megtekintése mellett lehetőség nyílik belesni a soha el nem készült MI-témájú egész estés animáció vázlataiba/storyboardjába.

A fő attrakcióra rátérve, a Threepwood kalózzá nemesülését nyomon követő Secret of Monkey Island csodaszép kézzel festett gúnyát kapott, ami rajzfilmesre vett küllemével, és szalonképesebbre pofozott főszereplőjével ugyan némileg eltér a régi verziótól, de gondolom, mindenki látott már ennél sokkal durvábban szétcincált rebootokat, szóval ez a fazonigazítás még bőven a megbocsátható kategóriába tartozik. A lényeg, hogy az alapanyaggal szembeni maximális tisztelet a helyén van, és minden egyes bevezetett változtatás csupán azt a célt szolgálja, hogy a lehető legszélesebb közönség részesülhessen az ellenfél stílusos sértegetésével megnyerhető kardpárbajok által nyújtott élvezetekben. Ezen megfontolásból jelentősen leegyszerűsödött az egykor a képernyő negyedét beborító cselekvéslista (azért ha valaki mindenáron meg akarja próbálni, hogy mondjuk zsebre vágja az ajtót, természetesen azt is megteheti), és az átvezetők átugrásának lehetősége, valamint az autosave mellett elakadás esetén kérhetjük a „számítógép segítségét" is, ami szimpatikus módon először csupán utal az elvégzendő feladatra, majd többszöri igénybevétel esetén konkrétan megmondja, hogy mi a teendő. Retro puristák számára örvendetes tény, hogy a Select/Back lenyomását követően a játék visszavált a régi pixeles voltába, a zene pedig fület simogató midibe. Sajnos az egészen remek szinkron ilyenkor érthetetlen módon elhallgat, még szerencse, hogy a LeChuck's Revenge esetében már pótolták ezt a hiányosságot.
Szintén a második részben tovább finomítva a hint-rendszert, immár lehetőség van a képernyő összes olyan részének kiemelésére, ahol lehet/kell csinálni valamit, emellett a cselekvéslista is teljes átdizájnoláson esett át (jelentősen megkönnyítve a navigációt), az opcionálisan bekapcsolható audiokommentár keretében pedig meghallgathatjuk a készítők roppant közvetlen stílusban előadott gondolatait a játék készítéséről. Már csak az itt hallott érdekességek/sztorik miatt is érdemes végigvinni a cuccot, nem is beszélve az átlag fél percenként érkező, változatos stílusban előadott verbális és képi poénokról. Külön érdemes a párbeszédeknél kipróbálgatni a sztorit előregörgető válasz mellett a többi kombinációt is, mert ilyenkor valami egészen elképesztő oltásokat vágnak le a szereplők, csak aztán bírjátok szusszal (és hasfallal) az arcotokba kapott tömény debilséget. Az események átélésében sokat segít a szinkron, amely még a legutolsó csontváz esetében is vérprofi módon kerül tálalásra, a pattogós muzsikák hallatán pedig pár óra erejéig mindenkiben feltámadhat a gyerekkori vágy, hogy tűzoltó legyen, katona, és persze főként az, hogy kalózként szelje a vizet, csáklyázza meg a kereskedők hajóit, és vég nélkül igya az ízletes grogot.

Ami miatt mégsem kaphatja meg a MISEC a maximális pontszámot, az elsősorban annak köszönhető, hogy a mindent vivő gyűjtői kiadás megjelenésének apropóján illett volna a folytatásban bevezetett újdonságokat utólag belepakolni az első részbe is, valamint bosszantó, hogy az epizódok elindítása után a főmenübe való visszalépésre csak a szoftver teljes resetelése után van lehetőség. Ezek az apróságok azonban ne tántorítsanak el senkit a vásárlástól, hiszen a budget árkategóriának hála a cucc alig drágább, mintha online külön vásárolnád meg a két címet, és azért mégis pofásabb egy szép dobozban a polcon tárolni a kalandjáték-történelem két ilyen fontos alapkövét, nem?





MONKEY ISLAND SPECIAL EDITION COLLECTION

9

Kiadó: *LucasArts*
Fejlesztő: *LucasArts*
Multiplayer: *nincs* Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p* Hang: *DD 5.1*

eszgé

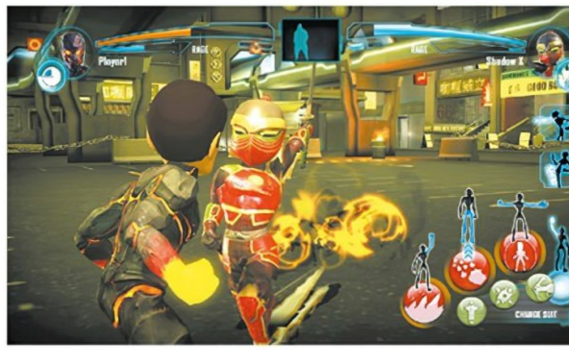
PowerUp Heroes

Ben 10 is ezzel játszik!

Hősnek lenni jó, mivel egyszerre lehetsz szupererős, és karizmatikus személyiség – ezt a témát próbálja meglovagolni a Ubisoft is, amelyben segítségükre volt a Kinect mozgásérzékelős kamerája.
Miről szól az alaptéma? A Ben 10-ből kölcsönzött Omnitrix, avagy egy varázskő által, és a hozzá kapcsolódó kosztümökkel egyetemben szuperképességekre tehetsz szert. A dolog vonzereje, hogy a játék főszereplője te vagy, mivel a gépeden eltárolt Avatarok közül választhatod ki saját valódat is. Mindez nagyvonalakban egy egyszerűbb verekedős játékhoz köthető, ami legfőképpen a fiatalabb korosztálynak okoz majd boldog pillanatokat.
A menüben első körben kiválasztod az ellenfeledet, majd azt legyőzve megszerzed a kosztümét, illetve annak speciális képességeit. Az első ütközet után már minden küzdelem előtt lehetőséged van két szuperruhát betáraznod, amelyek közül a játék alatt, kedved szerint bármikor válthatsz. Milyen maga a küzdelem? Karakteredet hátulról, tps-nézetben látod, kosztümönként három különleges támadás áll a rendelkezésedre, amikhez az elhajlás (kilépsz balra vagy jobbra), és a közelharc (kinyújtod a térded) lehetősége társul.
A játékmenet 90 százalékát egyébként a távolról küldött speciális varázslatok használata teszi ki. Miként is lehet ezeket aktiválni? Itt jön képbe a Kinect képessége! A kosztümök között a bal kéz felemelésével válthatsz. Az egyes szuper támadásokhoz valamilyen interakció, valamilyen különleges mozgás szükséges. Például a kezeidet magasba emelve meteort zúdíthatsz ellenfeleidre, vagy jobb kezedet előrelendítve lézernyalábot küldhetsz rájuk, kamehameh-t imitálva sugárban lősz testükre, ugorva pedig kisebb földrengést idézhetsz elő. Apró ikonok jelzik, hogy az egyes támadásokat miként lehet előcsalni. Miután elindítod a varázslatot, azt be is kell fejezni egy újabb mozdulattal. A bevitt sebzéseket halmozni lehet a kombó-rendszer lehetőségével, avagy a speciális mozgások láncokba kapcsolásával. Sajnos a játékmenet egyébként nem nagy szám: többnyire vagy eldurrantod a speckót, vagy elhajolsz az elől.
A közelharc ritkaszámba megy, és kimerül abban, hogy leutánzod a képernyőn megjelent utasításokat.
Az elején tényleg újnak hat ez a fajta mozgásérzékelős irányítás, de az ötödik ütközet után egyre unalmasabbá válik. Hiába tárják elénk a különleges rucikat, az újabb képességeket szinte ugyanazzal a mozdulattal kell elsütni, tehát az egész nem túl izgalmas. Ezt tetőzi, hogy a játék vége felé már egyre gusztustalanabbul csalnak az ellenfelek. Olyan sebességgel támadnak, hogy mi a karakterünkkel még megmozdulni sem tudunk. Mire kinyújtanánk a lábunkat, ők már rúgnak, mire egyszer elmozdulnánk a támadásaik elől, ők háromszor belénk lőnek. Akármilyen gyorsak is vagyunk, karakterünk a mozgásunkra egyszerűen lassabban reagál. Emiatt nagyon sokat bosszankodtam a tesztelés alatt!
Egyébként, amik feldobják az egészet, azok a különlegesebb ellenfelek, valamint azok megszerezhető jelmezei. Van itt voodoo mágus-, kísértet-, tűz- és vízruha többek között, sőt a vége felé egy Raving Rabbids-nyuszikosztüm is megszerezhető.
Az egyjátékos mód mellett online is összemérhetjük az erőnket, bár nem hiszem, hogy sokan tolonganánk a szervereken.
Az irányítás tetszett az elején, nem tagadom, bár ezúttal tényleg több helyet kellett csinálnom a játékhoz. A kanapé költözött, így a készülék egy nagyjából három méteres távolságból már rendesen vette az utasításokat. Bajban voltam akkor is, amikor besütött a nap a szobámba: ekkor az ablakokat is be kellett sötétítenem, mert a Kinect nem érzékelt engem teljes mértékben.
Látványban milyen a játék? Sajnos ebben sem teljesít jól a program, ugyanis nem mutat többet, mint egy nem annyira szép PS2-es szoftver.
Összességében egy közepes értékeléssel honorálom a játékot, mert sajnos nem ér többet. Ahol gyerek van, ott jól jöhet, mások inkább csak kipróbálás szintjén essenek neki!









POWERUP HEROES

6

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p*** Hang: ***DD 5.1***

Kenny

Itt a piros, hol a piros!

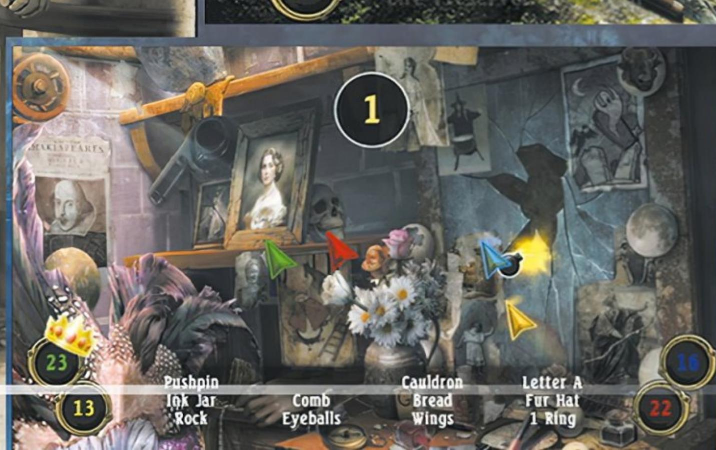
Unalmas játékról csak unalmasan lehet írni? Vagy legalábbis nagyobb szakmai kihívás egy ilyet kritizálni. Már a tesztelést is nehéz lenyomni, mert néhány perc után az ember úgy érzi, inkább videózna, játszana mással vagy olvasna, csak ne kelljen még egyszer a tesztjáték mellé leülni. A Malgrave Incident pont annyira kommersz és egysíkú, hogy fél óra után menekültem volna előle.

De álljunk meg egy pillanatra! Igazságtalan vagyok. Ez egy rendkívül izgalmas, érdekfeszítő játék, tele kalanddal és kihívással, feltéve, ha még nem múltunk el tizenkét évesek. Az sem árt, ha szeretjük gyűjtögetni a csecsebecséket, meg minden kacatot, tehát bakfislányok előnyben. Komolyan kedves szülők, ha ilyen korú gyermeketek van, aki szereti az egyszeri gyűjtögetős játékokat, akkor a MI jó választás. Csak legyen otthon egy angol szótár…
Hogy miből gondolom ezt? Tényleg nem szeretném családom videojátékos életével terhelni az olvasót, elvégre már a múlt hónapban ezzel jöttem, de teljesen véletlenül a MI-hez hasonló tárgykeresős anyaggal kb. egy éve már találkoztam a Romance of Rome személyében, ami egy ingyenes, letölthető PC-s cucc, és egészen szórakoztató. Főleg a múltkor emlegetett sógornőm, Angi számára, aki még a Rizikót is dobta emiatt. Sőt néhány nap múlva pár barátnőjével elfoglalta a gépem, és ezt a játékot tolták órákig. A zavarba ejtően zajos kiscsajok tényleg nagyon élvezték a programot, amit végül én is kipróbáltam, és a maga kategóriájában szórakoztató darab. Egy ingyenes játéktól többet nem is vártam, arra azonban soha nem gondoltam, hogy egy ilyen stílusú anyagot ki lehet hozni egy olyan kaliberű konzolra, mint a Wii.
Mikor először hallottam a Malgrave Incidentről, egy Point and Click jellegű kalandjátékra gondoltam, mint a legendás Sam and Max, a Discworld, a Broken Sword és társaik. Tévedtem. Ennek a játéknak semmi köze a P&C-stílushoz. Sztori van, meg végülis valamennyi kaland is, de a játék a tárgyak keresgéléséről szól. Egyébként ebben a témában már több része is megjelent, elsősorban PC-re. Ha nem játszottál még ilyen fajtájú anyaggal, akkor a következőről van szó: a végtelenül lineáris helyszíneken vannak a „szobák", amelyeket át kell kutatnod a tárgyakat keresve. Amíg nem találtál meg mindent, nem tudsz továbbmenni a következő helyszínre. A képernyő alján a gép felsorolja, hogy milyen cuccok kellenek, és ezek a listák egyébként a megfigyeléseim szerint változnak, azaz többszöri nekifutásra is eltérő dolgokat kell megtalálni, így újrajátszható a program. A tárgyak sokszor beleolvadnak környezetükbe. Kérhetsz segítséget a jobb alsó sarokban látható nagyító segítségével, ekkor a játék megmutatja, hogy hol találsz meg egy-egy hiányzó darabot. A segítség bármennyiszer használható, csak ki kell várni némi időt, ezért elakadni egyszerűen képtelenség. Miután megtaláltál mindent, mehetsz további helyszínekre, amelyeken újra gyűjtögetheted a tárgyakat, és ez így megy, egészen a történet végéig. Vannak spéci cuccok (fűrész, kulcsok, feszítővas stb.), amelyekkel a továbbjutást lehet bizonyos pontokon biztosítani, ezen kívül gyűjtögethetsz extra képeslapokat, egyéb apróságokat. A sztori egyszerű, mint a faék: a MI egy szigeten játszódik, ahol egy nyomozást folytatunk, a végső cél pedig egy impozáns hölgy megmentése.
A játék nagyjából ennyit nyújt; az említett célközönségnek talán izgalmas is lehet. Ezzel kapcsolatban érdekes kérdés az, hogy mennyivel jobb az anyag, mint ingyenesen leszedhető társa, a Romance of Rome? A válasz egy szó: semennyire. Állítom, a MI sokkal unalmasabb darab, egyszerűen alig éreztem motivációt a folytatáshoz. Ráadásul a fiatalabb gyerekek számára nehéz is lehet. Nem véletlenül említettem a szótárat az elején. A Romance of Rome-ban ugyanis a megtalálandó tárgyakat képekben jelezte ki a program, nem pedig szövegesen, mint a Malgrave-ben. Mondjuk így az anyag alkalmas az angol szókincsfejlesztésre is.
A külcsín kapcsán max a korrekt szó jut az eszembe. A RoR hangulatos rajzolt helyszínei jobbak, de azért itt sincs ok a panaszra, a 3D-s területek még talán pofásnak is nevezhetőek. Tény azonban, hogy hangulatilag hiányzik valami a játékból, ami megtörné a végtelenül egysíkú keresgélést – a Malgrave Incident lehetne hangulatosabb vagy érdekesebb, ettől sokkal jobb nem lenne, mivel ebből a stílusból többet nem is lehet kihozni. Viszont azt hiszem, jogosan elvárható, hogy ez a jó pénzért árult dobozos szoftver egy letölthető anyagnál jobb teljesítményt nyújtson.

A MI-t családoknak ajánlom, ahol van fiatalabb gyerek, és van időd meg kedved leülni mellé játszani. Mások kerüljék, vagy próbálják ki a Romance of Rome-ot. Remélem, én a játékkal ellentétben nem voltam unalmas!







MYSTERY CASE FILES: THE MALGRAVE INCIDENT

5

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Big Fish Games***
Multiplayer: ***2-4 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

Veres Miki


NAUGHTY DOG
PlayStation Network
16
www.pegi.info
Helló balhé
UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION
Csatlakozz a kincsvadász Nathan Drake legveszélyesebb kalandjához!
London legerőszakosabb városrészétől az Arab sivatagig mindenütt keresi a Homok Atlantiszát, miközben minden lépésénél balhé vár rá.
hu.playstation.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe
"2", "PlayStation" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. Uncharted 3: Drake's Deception™ ©2011 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog, Inc. "Uncharted 3: Drake's Deception" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

DQM2 DRAGON QUEST MONSTERS - Joker





Japán legsikeresebb JRPG-je, mi több, videojátéka vitathatatlanul a Dragon Quest-sorozat, hiszen a DQ a popkultúra része, amely a mai napig képes tömeghisztériát kiváltani a szigetországban.
Talán lehetetlen is megmondani, mi a sikerének a titka. Japán sajátságok? A kulturális háttér? A tradicionális játékmenet? Mindez együttvéve? Nehéz ezt megérteni, hisz a DQ-széria mindig is a hazájában ért el utolérhetetlen sikereket, ott övezi kultikus tisztelet. Nyugaton sokkal szerényebb eladások és rajongás jellemzi, pedig a játék minősége mit sem változott, a különböző epizódok egyenletesen tudták tartani a magas színvonalat. Nekem nagyon tetszett, hogy a sorozat azon kevés JRPG-szériák közé tartozik, amelyek megőrizték tradicionális, klasszikus játékmenetüket. A Dragon Questet körbelengi egy jó értelemben vett archaikus íz, amivel lassan egyedül maradt a JRPG-mezőnyben.

Egy valamit ugyanis ma már ki kell mondani: a klasszikus értelemben vett JRPG-stílus halott. A JRPG a 8 bites időkben fejlődött ki. A Dragon Quest-, és a Final Fantasy-sorozatok tették le az alapokat a '80-as években. Mi jellemezte ezeket a címeket? Grandiózus, meseszerű, de mindenképp lebilincselő történet, jól felépített világ, körökre osztott harcok, sok-sok tápolás, végtelennek tűnő hosszúság. A JRPG-k virágkora SNES-en, majd PS1-en tetőzött, hogy aztán lassan megváltozzon a stílus. A PS2-őn még jelentek meg klasszikus játékmenetű JRPG-k, de aztán szép lassan elmozdulás kezdődött az akció irányába, és ma már a JRPG mást jelent, mint évekkel ezelőtt. Ez nem valami hanyatlástörténet, amin jól lehet búsongani, hogy bezzeg sok évvel ezelőtt jobb volt, erről szó nincs. Egyszerűen megváltozott a mai játékosok igénye. Akkor értettem meg ezt igazán, amikor egy tizenéves sráccal beszélgettem, aki megkérdezte, mi abban a jó, hogy egy képzeletbeli mezőn egymással szemben felsorakoznak a harcosaink és ellenfeleink, majd szépen kivárják, hogy egyikünk, és a másikunk is tegyen egy lépést, mint a sakkban. Hát nem jobb lenne, vagy legalábbis reálisabb, ha a két csapat egymásnak esne, aztán hajrá? Be kellett látnom, hogy az ma már nem menő, ha hosszasan készülünk egy csatára, stratégiákat alakítunk ki, kombinálunk, mérlegelünk, ehhez mérten tápolunk, előre tervezünk, próbálunk rendszerben gondolkodni. Egy klasszikus JRPG kitartásra és türelemre tanított. Ennek azonban vége, nincs már rá szükség. És amire nincs tömeges igény, az szép lassan, ha nem is eltűnik, de átalakul. Ezt történt az JRPG-stílussal is. A Final Fantasy-sorozat már egészen más irányt vett fel, és a Wii-re érkező Dragon Quest X is MMORPG lesz. Sajnálom, hogy így alakult, de a világ változik, és ezt tudomásul kell venni.

Hogy miért mondtam el mindezt? Azért, mert a most DS-re megjelent Dragon Quest: Monsters – Joker 2 egy ízig-vérig klasszikus JRPG. Egy olyan játék, mint a SNES-es és 32 bites idők legjobbjai. Minden erénye és minden hibája ebből fakad.
Szerintem ez a játék jó, de csak egy bizonyos fajta játékosok fogják igazán élvezni. Azok a régi, hardcore JRPG-fanok, akik türelmesek, van idejük fejleszteni és küzdeni, leülni egy játék mellé, közben pedig nem idegesíti fel őket, ha százszor kell ugyanazt a szörnyet lenyomni, hogy meglegyen a szükséges experience pont a továbblépéshez. Ennek a rétegnek ideális lesz a program. Az anyag ugyanis klasszikus JRPG, egyben jellegzetes Dragon Quest Monsters-game.
A DQM-sorozat a főszériából nőtt ki. Aki játszott például a Dragon Quest VIII-cal, és emlékszik még a Monster Arena-részre, az pontosan tudja, miről van szó. A DQM-játékoknál nem annyira a történetre, mint inkább a különféle szörnyek összegyűjtésére és fejlesztésére fókuszál a program. Leírva talán ijesztő, ha a Pokemonhoz hasonlítom a stuffot, de tulajdonképpen erről van szó. Szörnyeket gyűjtesz, fejleszted őket, és harcolsz más vadak ellen. Ám a játék a gyakorlatban sokkal érettebb szórakozást nyújt, mint amire a pokemonos hasonlatból következtet-

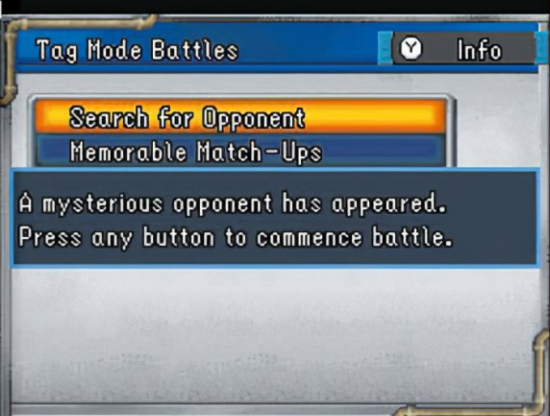


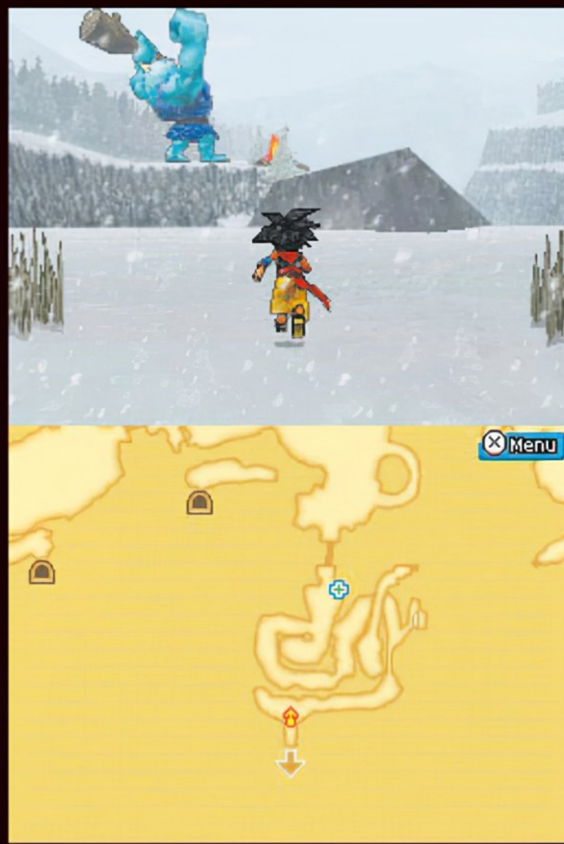
nél. Egy jó JRPG-hez méltóan egy komplett világot kell felfedezned, miközben a játék tiszteletben tartja a DQ hagyományait.
A DQM: Joker 2 történetére nem érdemes sok szót vesztegetni, egy fiúról szól, aki profi szörnyszelídítő akar lenni. Ennek érdekében potyautasként elszegődik egy hajóra, amely azonban lezuhan. A katasztrófa után hősünkkel szigeteket és egyéb helyszíneket kell felfedezned. És itt jön a képbe az anyag legjobb három része, a felfedezés, a harc, és a fejlesztés. Hasonlóan a Monster Arenához, a küzdelmekben nem emberekkel, hanem a DQ-világ jellegzetes szörnyeivel veszel részt. Ha már játszottál valaha is DQ-tel, akkor megannyi ismerős szörnyecskével fogsz találkozni. Ezeket előbb el kell kapnod (Scout), majd fejlesztened kell őket. A játék elején csupán egy Jasperrel kezdesz, aztán foghatsz Slimet is, később pedig hatalmas arzenált gyűjthetsz be. Sőt a különböző vadakat keresztezheted egymással, ütős, ritka és vérszomjas példányokat kitenyésztve. A játék velejét szörnyeid fejlesztése és kombinálása adja. A régi klasszikusokat idéző mennyiségű fejlesztéseket csinálhatsz. A bizonyos szintek elérése után pontokat kapsz, ezekkel lehet varázslatokat és egyéb képességeket kifejleszteni. Ehhez viszont harcolni kell, nem is keveset. Szörnyeidet természetesen fegyverekkel is felszerelheted, még erősebbé téve azokat.

A harcok a klasszikus, körönkénti módon mennek. Szörnyeid felállnak, és adhatsz nekik parancsokat. Direkt utasításokra nincs lehetőség (leszámítva a tárgyhasználatot), de megadhatod, hogy egy-egy állatka hogyan vegyen részt a küzdelemben. Letilthatod például a varázslatot (spórolni kell az MP-vel), vagy gyógyító varázslatok használatára kötelezheted a harcosaidat. Nagyon fontos a jó beállítás, mert a labirintusok hosszúak, és ha csapataink kimerítik HP-/MP-jüket vagy tárgyaikat, esélytelenek leszünk a főellenségek ellen. Ha kifulladsz, érdemes vissza teleportálni a központi helyre, hogy aludj egyet. Ilyenkor azonban lehet elölről kezdeni a rohangálást a már bejárt terepen. A küzdelmekben két csapattal veszel részt, és mind a két alakulat három főből áll. Ha a frontvonalból kihullik az egyik, akkor helyébe lép a másik. A harcok talán egy kicsit monotonnak fognak hatni, de ha régen szeretted a tápolós RPG-ket, akkor most sem fogsz unatkozni. Megjegyzem, a DQ-sorozathoz képest ez a rész egyáltalán nem lett nehéz. Míg a korábbi epizódokkal néha komolyan megakadtam, méghozzá rögtön az elején, itt viszonylag könnyebbnek éreztem az anyagot. Azért küzdeni itt is kötelező! A fejlődéshez hosszú utat kell bejárni, és ez türelmet igényel. A keresztezéshez is magas szintű dögökre lesz szükséged. Ha újabb szörnyet hozol létre, azt nem csak a már kifejlesztett, de új tulajdonságokkal is felszerelheted. A szörnyeket különböző családokba sorolja a program, mint Slime, Dragon, Nature, Beast, Material, Demon, Zombie. Vannak igen ritka példányok, amelyek egyik családba sem sorolhatók be, ezeket mellékküldetésekben tudod megszerezni. Ha pedig úgy érzed, hogy ütős csapatot hoztál létre, a haverok ellen is kiállhatsz.

A játék kábé 40 óra tömény szórakoztatást kínál. Hogy mi a hibája? Ahogy már utaltam rá a történet annyira háttérbe szorult, hogy szinte nincs is. A programozók minden erejüket a harci és fejlesztési rendszerbe ölték, ám azért ezt le kellett volna önteni némi mázzal, mondjuk egy lebilincselően érdekes sztorival. Ez nem jött össze, pedig az öncélú tápolások közötti szünetekben azért jó lett volna egy kicsit lazítani. A motivációnak jót tett volna, mert így néhányan unalmasnak fogják találni az anyagot.
Az audiovizuális résszel elégedett voltam. A grafika szép, jól használja a DS képességeit. A grafikai design továbbra is Dragon Ball-os hatást mutat, ahogy azt már megszokhattuk. A zenénél pedig a klasszikus DQ-es dallamok mellet új, fülbemászó melódiák is felcsendülnek.
Mindent összevetve elégedetten tettem le a játékot. A sztori hiányosságai mellett a fejlesztési rendszerben, a szörnyek nevelgetésében, és a harcokban rejtőzik annyi potenciál, ami elviszi a hátán az egész játékot. A DQM: Joker 2 az újabb játékosoknak talán szokatlan lesz, de a régi JRPG-rajongóknak, és főleg a Dragon Quest-fanatikusoknak kihagyhatatlan.









DRAGON QUEST MONSTERS 2 - JOKER

8

Kiadó: ***SquareEnix***
Fejlesztő: ***Tose***
Multiplayer: ***2 fő*** Online: ***nincs***
Felbontás: **-** Hang: **-**

Veres Miki

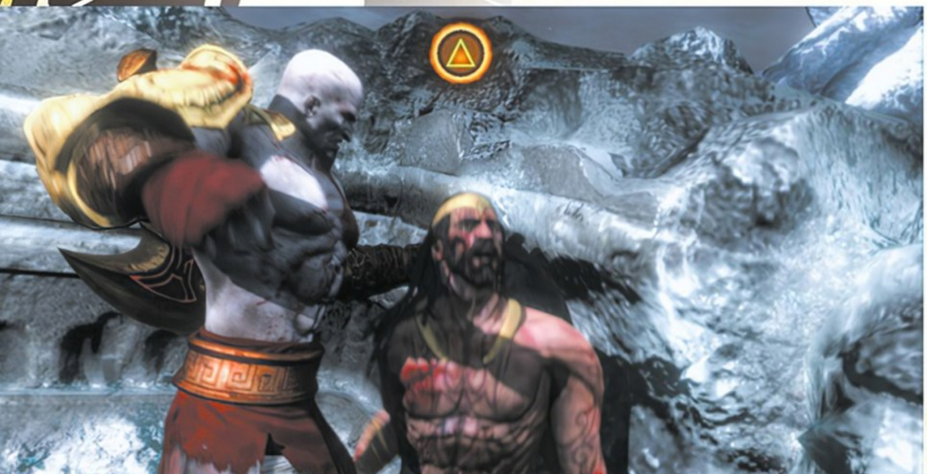
Interpasszív szórakoztatás

avagy a scriptek szerepe a modern akciójátékokban

Nathan Drake, az Indiana Jones-imposztorok legújabbika kétségbeesetten kapaszkodik egy vonatkocsi korlátjába, ami történetesen egy szakadék szélén foglal helyet. Szorult helyzete ellenére emberünk valószínűleg sztoikus nyugalommal csüngene a szeren az idők végezetéig, ha nem döntenék úgy, hogy megpöccintem a PS3 analóg karját. A figura egyszerre életre kel, és óvatos oldalazásba kezd jobbra, majd a segítségemmel belekapaszkodik egy csőbe, ami azonban a súlya alatt elhajlik (kis fogyózás a következő kalandod előtt, Nate?). Zsákutca. Irány a rendelkezésre álló másik irány. A korlát széléhez érve teljesen spontán módon majdnem agyonnyomja alteregómat egy kieső ajtó, majd a szerelvény aljára átlendülve megkezdi a lassú, felfelé vezető utat (és akkor mostantól az egyszerűség kedvéért első szám egyes személyben folytatnám).

Azaz csak kezdeném, mert egy semmiből lezuhanó szikla visszalök a vagon aljára, de az utolsó pillanatban elkapok egy kiálló fémdarabot, és sikerrel visszakapaszkodom a biztonságosnak jóindulattal sem nevezhető aljzatra. Pár apró ugrás után a semmiből újabb kődarab szakad a nyakamba, de szerencsére helyettem csupán a kerekeket találja telibe. Miközben fura, békaügetés-szerű mozdulatokkal haladok előre, meglátok egy ideális fogódzkodót jelentő csövet, ami aztán (ki gondolta volna) ismét elhajlik a súlyom alatt (már látom is a sorozat első spin-offjának címét: Nathan Drake és az Abonett kekszek rejtélye...). Ettől aztán anynyira meglepődöm, hogy majdnem kiesik a kezemből a sok izgalom miatt immár izzadtságban úszó kontroller. Kész szerencse, hogy a cső tisztában van vele, hogy egy akció-kalandjátékban alakít éppen mellékszerepet, és készségesen odahajlik egy kapaszkodásra ideális szöglethez, hogy folytathassam végtelennek tetsző utam a szabadság felé. Végre valahára bejutva az utastérbe, a természetellenes helyzetben lévő üléseken kapaszkodva folytatódik a kaland, ám mily' pech, a szerelvény berendezése úgy látszik, még a MÁV-járatok múzeumi darabjaiból összeeszkábált kollekcióinál is instabilabb, így minden másodperc a közvetlen halál fenyegetését hordozza magában. Három darab lezuhanó bútordarabbal később ismét az ablakon kívül találom magam, ahol ráhelyezve testsúlyom az immár régi ismerősként köszöntött rézcsőre, az elválik a faltól (és állítólag a csíkos vagy sötét színű ruhák is képesek vékonyítani a viselőik alkatán), de szerencsére az utolsó pillanatban sikerül belendülnöm a következő kocsi ajtaján, majd miközben az egész miskulancia a szakadékba zuhan, egy elképesztő sprint és ugrás után végre szilárd talajt tudhatok a talpam alatt. Némi szusszanás után félholtan vonszolom tovább magam a közeli ódon épület felé, közben pedig majdnem rám zuhan egy fa, de inkább csak lezárja a visszavezető utat, majd átpréselem magam egy szűk résen, ahonnan a lezúduló törmelék hasonló módon, még csírájában fojtja el az előző helyszín tüzetesebb átvizsgálásának gondolatát...





Elnézést a hosszúra nyúló bevezetőért, de úgy éreztem, hogy mindenképpen egy konkrét jelenetsorozaton keresztül kell szemléltetnem a havi témánkat, ami a modern játékokban vírusként elharapódzó szkripteket veszi célba, és erre azt hiszem, az Uncharted 2-nél nincs is reprezentatívabb példa. Már csak azért sem, mert lefogadom, hogy pár oldallal vissza lapozva egy minimum négy oldalas cikk keretében gyűjti be a legújabb, harmadik epizód a jól megérdemelt 9 (10?) pontos értékelést ***(Hat oldal és 10 pont, szóval elég jók a megérzéseid. – BG.)***. Talán nem is érdemtelenül, hiszen vitathatatlan erényeinek hála a franchise mindössze két epizód alatt a PS3 zászlóshajójává avanzsált, ám sajnos ezzel párhuzamosan az is napnál világosabbá vált, hogy a Naughty Dog kreatív stábja olyan sokszor láthatta a klasszikus Indiana Jones-trilógiát, hogy arányérzéküket ideiglenesen elvesztve azt gondolták, bármi feláldozható a filmszerűség oltárán, akár még az is, hogy a videojáték titulusból józserivel csak a „video" kitétel érvényesüljön az általuk hegesztett produkcióban. A fent taglalt események során ugyanis Nathan több, mint tízszer vesztette majdnem életét különféle közvetlen veszélyek által, (ami egyébként magasan túltesz bármelyik kalandmozi hasonló arányain), ám elhárításukban a szerepem a lehető legminimálisabbra redukálódott. Ha úgy tetszik, a játék játszott önmagával, én pedig mint valami minimális beleszólási lehetőséggel bíró külső szemlélő vagy kameraman, a kényelmes fotelből néztem a történéseket, fél kézzel a cikkhez jegyzetelve, a másikkal pedig a karaktert terelgetve a halálos szituációk között. Azt a mechanikát pedig, ami elvitte a showt és önként vállalta, hogy helyettem is elvégzi a bonyolultabb (értsd, nem az X megnyomására irányuló) cselekedeteket, úgy hívják, hogy script.

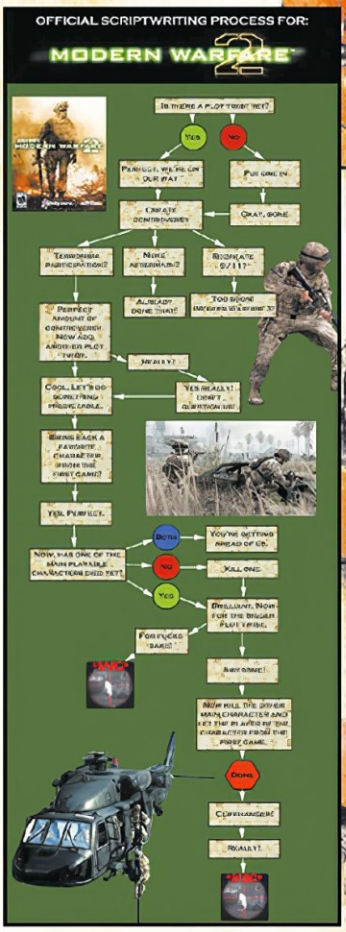


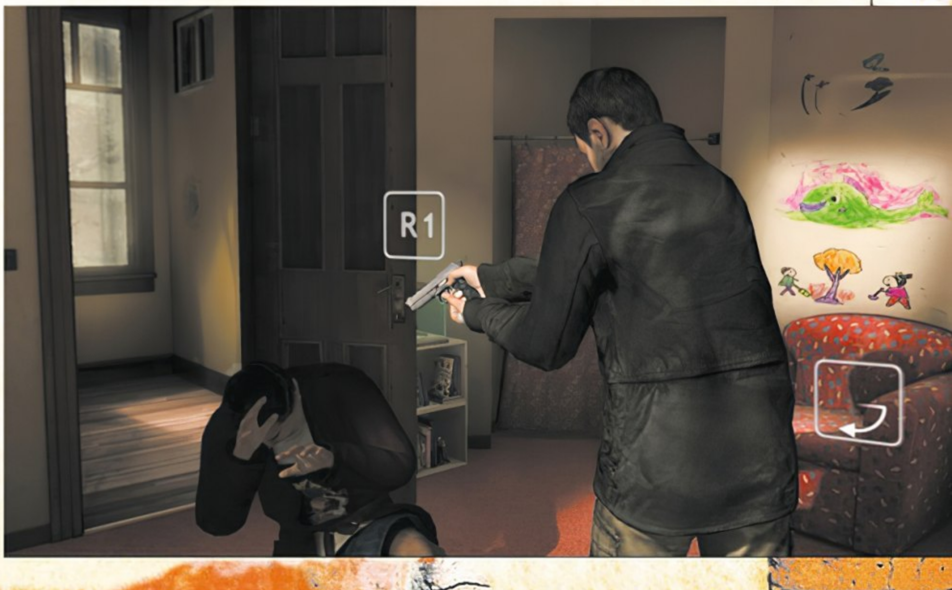


A szkriptekről biztos mindenki tud, még az is, aki soha a büdös életben nem hallotta ezt a kifejezést (a jelentése amúgy szövegkönyv/forgatókönyv, ilyesmik), ugyanis ez alapvető hozzávalója majdnem minden piacra kerülő szoftvernek. Vegyük rögtön a legegyszerűbb, „szörny a szekrényben"-típusú példát, amelynek lényege benne van a nevében: éppen áthaladsz egy félhomályos helyiségen, és amikor már azt hinnéd, megúszod harc nélkül, hirtelen a nagy és ódon faliszekrényből rád ugrik egy fenevad (ilyenkor nem illik elgondolkozni azon, hogy a kreatúra mit csinált az elmúlt órákban/hetekben/ években roppant kényelmetlen búvóhelyén, mert ezzel akaratlanul is befoltozhatatlan méretű lyukat ejtünk az adott szoftver hangulatán), te pedig megijedsz, és a lövés gombjára való rátapadás helyett véletlenül a kárörvendően vigyorgó bestia fejéhez vágod az utolsó életerőcsomagod. Persze ezen kívül zsillió további módja van eme technika bevetésének a létező összes zsánerben, de ennek ellenére az utóbbi időkben bizonyos kiadók kizárólag egyféleképpen tudják elképzelni a felhasználását: bezárni a szerencsétlen gamert egy tágasnak tűnő, ám valójában roppant szűk helyre (alagút, pince, romos utca, sőt akár a buja dzsungelben is teljesen természetes módon kialakulhat egy birkaterelő folyosó), majd annyi látványeffekttel spékelt meglepetést dobni rá, hogy elfeledje, mennyire primitív és monoton „élményben" van éppen része. A legszörnyűbb az egészben, hogy ezért nem is lehet túlságosan hibáztatni a fejlesztőket, hiszen ha egyszer a birtokukban van egy olyan eszköz, melynek segítségével még a legunalmasabb és leglineárisabb szürke pályaszakaszból is a kalandok egész tárházát lehet elővarázsolni, talán nem csoda, hogy elszalad az a bizonyos, átvitt értelmű lovacska... Azonban jó kezekbe kerülve ez a módszer képes segítő jobbot nyújtani, méghozzá olyan agyafúrt módon, hogy ideális esetben az alany nem is veszi észre: most éppen manipulálják. Egy beomlott épületrész itt, egy a padlón koppanó tárgy ott, és máris tudjuk, hogy a terem minden szögletének kiforgatása helyett merrefelé kellene célirányosan kutakodni. Sőt vannak olyan speciális műfajok (kaland, shmup, horror), melyek talán nem is tudnának működni a szkriptek használata nélkül, de vigyázat! Ezek a jelenetek bár roppant hatásosak tudnak lenni, ha túl nagy létszámban tűnnek fel, az könnyen ellentétes hatást válthat ki a befogadóban, azaz már nem képesek a meglepetés erejével kizökkenteni a játékost a nyugalmi pozícióból, hanem éppen fordítva, olyan megszokott és elvárt „kötelező" elemmé válhatnak, mint mondjuk az újkori FPS-ek esetében a magától visszatöltődő életerő.

Nyilván az Uncharted esetében a filmszerűséget próbálták növelni a scriptelt jelenetekkel, de ahogy azt már fent is írtam, még ha figyelembe is vesszük a médiumok természete közti különbséget, akkor is irritálóan soknak találhatja a fenti (valóságból kiollózott) példában hemzsegő, előre megírt jelenetek számát minden olyan régimódi gamer, aki a játékokkal… nos játszani szeretne. Persze botorság volna mindent Nate nyakába varrni, az ő példája csupán egy csepp az efféle megoldásokat előnyben részesítő cuccok egyre szaporodó tengerében. Így lesz a Call of Duty: Modern Warfare 2-ből helyenként szimpla rail shooter, és így válik az Enslaved az első állat leejtő fél óra után egy primitív harcrendszerrel megfűszerezett interaktív filmmé – ám ezek mégis olyannyira hatásosak tudnak lenni, hogy még a képzett kritikusokat is megtéveszthetik, akik a csillogástól elvakulva nem veszik észre, hogy a szemüknél fogva vezetik őket. A probléma megoldása természetesen az lenne, hogy a fejlesztők a mértékletesség elve mentén haladva inkább formabontó ötletek kidolgozásába ölnék az idejüket az ezer éves sablonok szkriptekben történő újrafelhasználása helyett, de ez nyilván nem tényleges alternatíva egy olyan korban, amelyben az Uncharted 2-ből közel 4 millió példányt adnak el világszerte... Hogy ne maradjak adós pozitív példákkal sem, a Heavy Rain például egész egyszerűen tökélyre fejlesztette a scriptek feltűnésmentes játékmenetbe simítását, a Wii-exkluzív Ju-On: The Grudge, az ismert horrorkliséket állítja maximális hatásfokkal ismét csatarendbe, és minden bizonnyal Rapture világa (BioShock, ugye) se lett volna annyira letaglózó a remekül időzített jelenetek nélkül. Jó pár oldalon keresztül lehetne még folytatni az efféle pro-kontra vitát, átlógva a film vs. videojáték témakörébe (amire remélhetőleg hamarosan egy újabb elmélkedés keretében térhetek majd ki), így most maradjunk anynyiban, hogy nem árt vigyázni az aktív játékosi pozíciót passzív szemlélővé változtató cuccokkal, elvégre a Full Motion Video-kat (FMV) használó produktumokról is úgy gondolták tizenpár évvel ezelőtt, hogy az általuk megteremtett filmszerűség hordozza magában a jövőt...

Ha esetleg van hozzászólnivalótok, véleményetek a témáról, vagy személyes sztoritok arról, hogy az aranyhalatok az akváriumba véletlenül beesett irányító segítségével apró uszonysuhogtatásokkal kiplatinázta az Unchartedet, írjatok a Konzoltációba „A háziállatom hárdkór gémer"-jeligével.





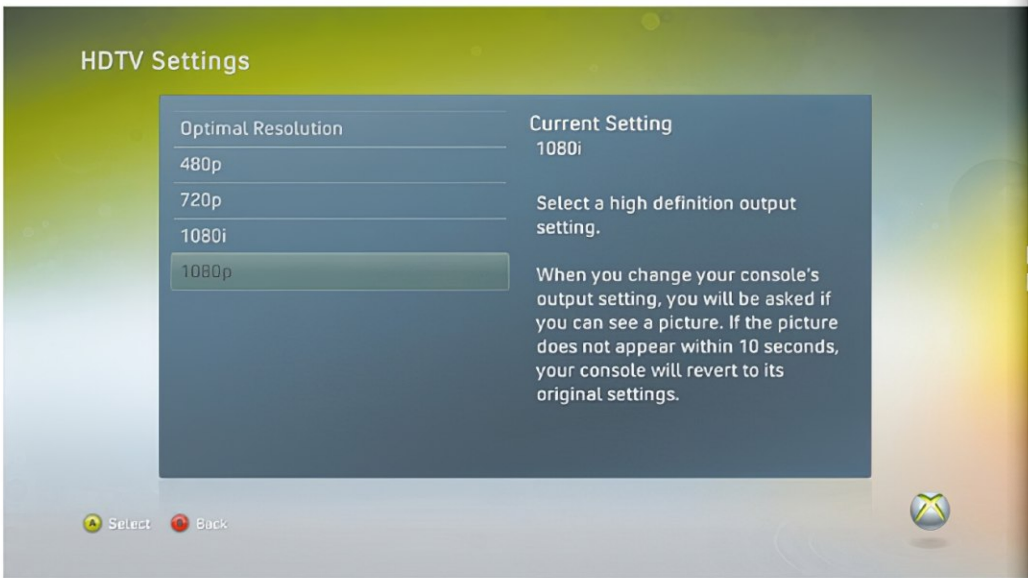
Audiovizuális mámor

Krisztől

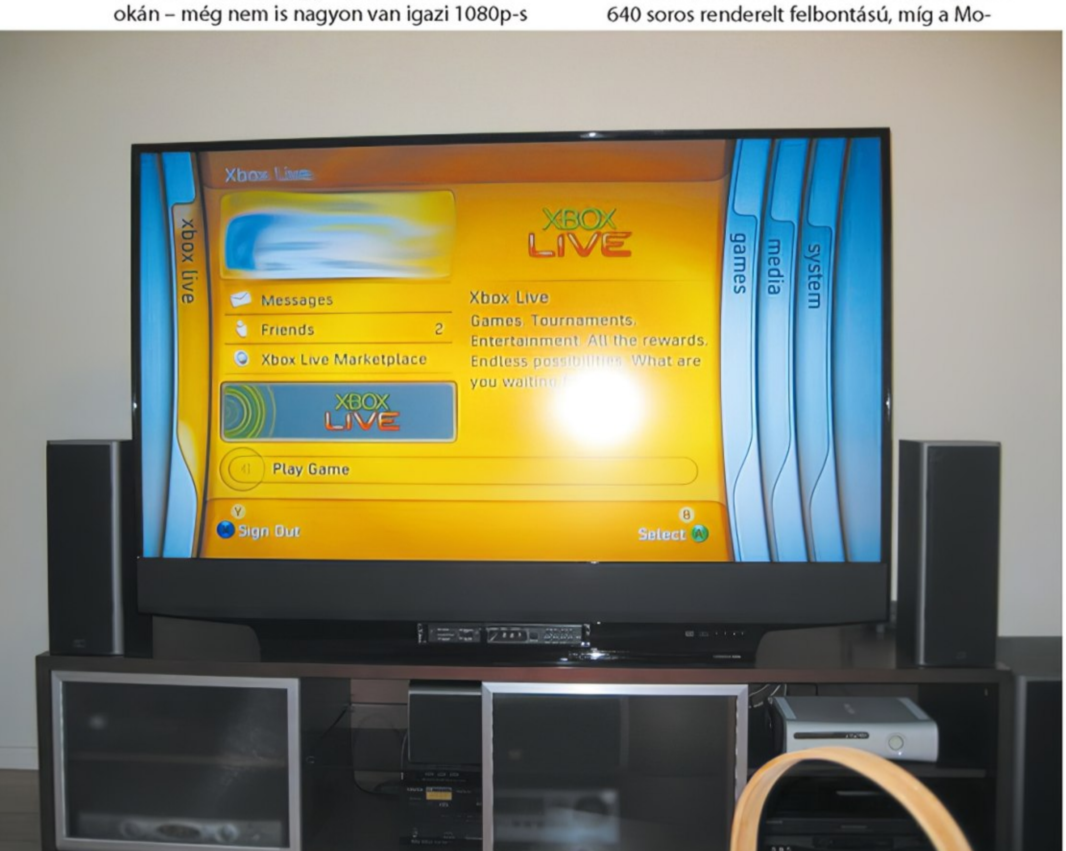
720p vagy 1080p, avagy HD Ready vagy FULL HD? – 3. rész

Minekután már valamennyire tisztába kerültünk a HD-tévék jelfeldolgozó rendszerét illetően, valamint a videojátékok kapcsán is megismertünk pár fontos fogalmat (mint pl. a renderelt felbontás), sőt már azt is tudjuk, hogy elméletben, illetve gyakorlatban milyen az ideális nézési távolság, végre beszéljünk kicsit arról, hogy az egyes tévék esetében milyen gépi beállítással kaphatjuk a legjobb képet. Ehhez először is nézzük meg, mit is tekinthetünk konzolok esetében a ***natív felbontás***nak.

A „natív"-fogalom azt jelenti: természetes. Ám a natív felbontás értelmezése több irányba is vezethet. HD-tévéknél a „native resolution" a fizikai felbontásra, azaz a panel fix pixelszámára utal. Filmeknél jelentheti szimplán a videó felbontását, vagy utalhat kizárólag a hasznos képinformációra is. Játékoknál azonban ez félrevezető lehet. Szigorú értelemben véve a natív felbontásnak olyasmit kéne jelentenie, hogy valaminek az alapértelmezett felbontási értéke. Így tekintve azonban a játékok renderelt felbontásának „kéne" lennie a natív értéknek. Márpedig NEM az, a köznyelvben legalábbis. ***A natív felbontás sokkal inkább arra utal a mai HD-konzolos érában, hogy egy adott cím 720p-s, vagy 1080p-s*** (valamint Wii-nél még mindig csak 480p-s). Habár ez így nagyon le van egyszerűsítve, az igazsághoz mégis közelebb jár. Na de mit is jelent akkor tulajdonképpen, hogy egy játék 720p-s, vagy 1080p-s? Pláne annak fényében érdekes a kérdés, hogy – a korábban leírtak okán – még nem is nagyon van igazi 1080p-s stuff (olyan csak a következő generációban lesz). Hogy ezt egyszerűbben megértsük, én egész egyszerűen általánosítanék egy olyan meghatározást, hogy ***ha egy játék 720p-s/1080p-s, akkor az nem jelent se többet, se kevesebbet, minthogy 720p-re, vagy 1080p-re lett optimalizálva***. Ebbe belegondolva pedig könnyen megérthető, hogy miért teljesen mindegy, ha a HD-ellenesek tábora hangosan morog – valahol a szemszögükből tekintve talán joggal – a tömegre erőltetett HD-tévékre, elvégre hiába lobogtatják a fórumon közzétett mérési értékeket, miszerint a Halo 3 márpedig csak 640 soros renderelt felbontású, míg a Modern Warfare csupán 600-as, ugyanis a 720p-re optimalizált formátumuknak köszönhetően akkor is látványosan szebbek és részletgazdagabbak lesznek (a minimum 720 soros) HD-tévéken, mint (PAL-rendszer esetében 576, NTSC-nél 480 soros) SD-tévéken.



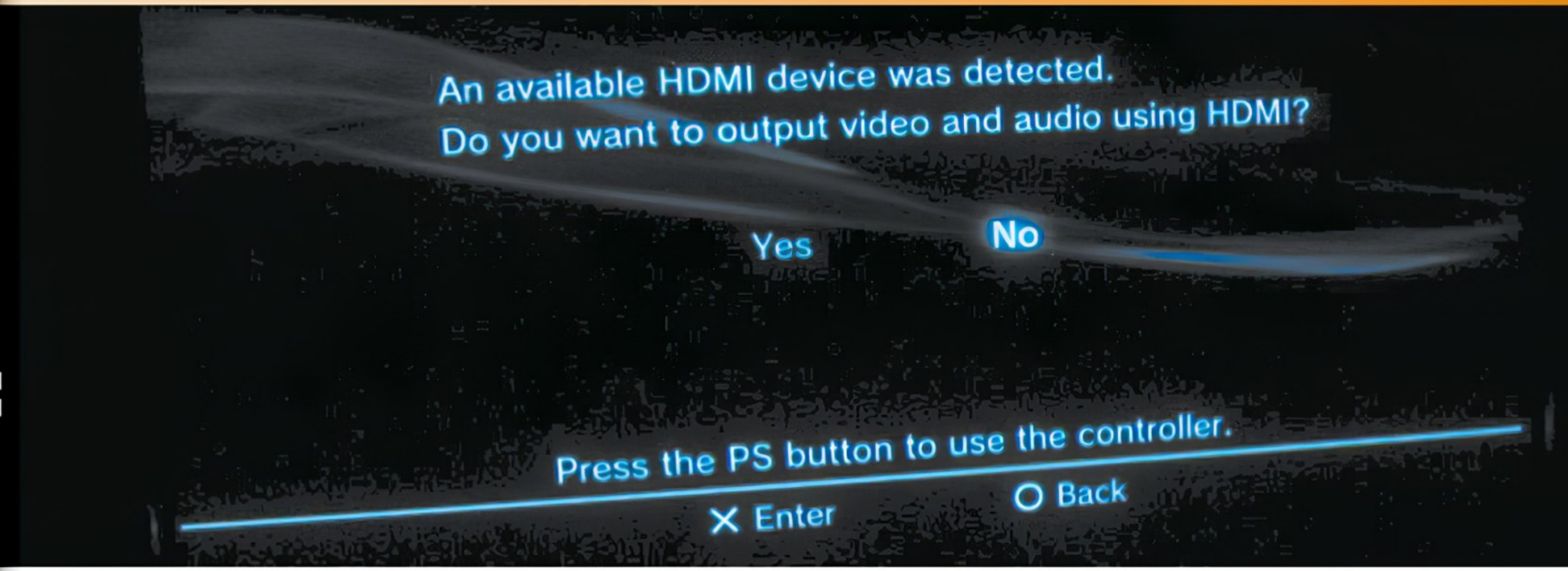
Talán nem olyan meglepő, de hozzáteszem, hogy a 720p-s tartományt is alig kihasználó Modern Warfare hiába csak 1024x600-as renderelt felbontású, mivel 720p-re lett optimalizálva, nem csak sokkalta szebb HD-tévén, mint SD-n, de össze sem mérhető grafikában az előző generáció 480i-s (NTSC) játékok képi világával, illetve élességével.



Fontos megjegyezni egyébként, hogy a függőleges, azaz a ***sorfelbontás az elsődleges***. Sokkal többet számít, mint a vízszintes tartomány mértéke, nem véletlenül jelölik a formátumokat a sorok számával (1920x1080p -> 1080p), vagyis az 1280x1080-as renderelt felbontás már simán lehet brutálisan erős, hiába nem éri el a teljes 1920x1080-at.

Az előző számunkban közölt listában találunk két érdekes példát, mint az 1280x720-as renderelt felbontású Ninja Gaiden Sigma, valamint az 1024x768-as renderelt felbontású Metal Gear Solid 4. Mindkettő 1080p-s játék!! Mit is jelent ez? Hogy 1080p-re lettek optimalizálva, speciálisan fel lettek skálázva, és hiába maradnak el bőven az 1080p formátum kihasználtságától, az objektumok élei egyszerűen 1080p-ben lesznek a legtisztábbak, szimplán azért, mert – ismételten hangsúlyozom – *arra lettek optimalizálva*.

Egyébiránt van egy hatalmas különbség a Blu-ray, és a HD-játékok között. Míg a filmek rengeteg sűrű, összefüggéstelen ponthalmazból állnak, addig játékoknál nagyon sok a jól látható kontúr. Éppen ezért míg az előbbieknél egy remek skálázó kifogásta-



lan minőségben vetíti ki a képernyőre az összesűrített pixeleket (pl. 1366x768-as HD-Ready panelra konvertálva egy Full HD-s filmet), addig az utóbbiaknál már egy fokkal háklisabb a szemünk a visszaskálázásnál keletkező esetleg recésebb, pontatlan élekre. Éppen ezért az ideális nézési távolság, ha egyáltalán mérvadó a gyakorlatban, játékoknál még inkább kitolható. Pontosabban: ***játékoknál messzebbről is kiszúrhatjuk a skálázás során keletkező képhibákat, mint a filmeknél***.

Felmerül még egy nagyon fontos kérdés, hogy milyen formátumra állítsuk konzoljainkat? A téma első részében elmagyaráztam, hogy ***egy Full HD panelű HD-tévé jelfeldolgozó rendszere MINDEN kapott jelet átkonvertál, hogy az passzoljon a saját (ez esetben 1080p-s) paneljéhez***. Az SD-től, a 720p-n át az 1080p-ig. Pontosabban az utóbbinak nem változtat a felbontásán.

Vegyünk egy 720p-s játékot, mint a Halo 3, az Uncharted, vagy a Gears of War. Ha azt egy Full HD-tévén nézzük, végső soron technikailag 1080p-s lesz az eredmény, de ***mivel 720p-re lett optimalizálva, ezért a cél, hogy a lehető legkisebb változtatással, vagyis a lehető legkevesebb hibával konvertálódjon át 1080p-re.*** Ha konzolunk menüjét 720p-re állítjuk, a HD-tévé fogja a saját jelfeldolgozó rendszerével felskálázni 1080p-re a játékot. Ha a konzolt állítjuk 1080p-re, akkor annak a skálázója fog dolgozni, a HD-tévé jelfeldolgozó rendszere pedig nem nyúl hozzá a felbontáshoz. Na most azt sem nehéz kitalálni, hogy melyik skálázó működik jobban. ***Néhány kirívó esettől eltekintve természetesen MINDIG a HD-tévék saját jelfeldolgozó rendszere a jobb.***

Mi következik ebből? Hogy ***a lehető legjobb képet akkor kapjuk, ha minden játéknál az adott felbontásra optimalizált formátumra állítjuk konzolunkat***. A PS3-nál pofonegyszerű a helyzet, hiszen az automatikus felbontás opciója 99%-ban sikeresen kiválasztja a játék által preferált formátumot. Ezért ugrik az Uncharted 2 automatikusan 720p-re, a Gran Turismo 5 pedig 1080p-re. Vagyis ***azt javaslom, hogy a PS3 képi felbontását állítsuk automatikusra*** (eddig egyetlen olyan esetet láttam, hogy 720p-re állítva mégis szebbnek tűnt egy 1080p-s játék.). A 360-nál már más a helyzet. Ott fixen lehet beállítani, azaz agresszíven minden játékra rákényszeríteni – a preferált felbontásra is – az általunk kívántat. Állítólag van egy-két sport-, illetve árkádjáték, amely eléri az 1920x1080-as renderelt felbontást, de a különbség nem túl meggyőző, míg PS3-on tényleg látni az eltérést, ha visszaállítok egy 1080p-s játékot 720p-re. Hogy az 1080p-frissítés végül csak marketinges okokból került-e bele a 360 menüjébe, abba most ne menjünk bele, mindenesetre saját tapasztalataim alapján úgy mondanám, hogy a Microsoft HD-konzolja 99%-ban 720p-s, így ***azt javaslom, a 360-nál hagyjuk is fixen 720p-n a felbontást***. Az 1080i mindkét konzolnál egy kirívó példa, egy extra lehetőség. Előfordulhat, hogy egy régebbi modell még nem fogad 1080p-t, vagy hogy nagyon ritkán egy olcsóbb modell esetleg szebb képet ad váltott sorral, mint progresszíven, ezért ki lehet próbálni minden variációt.

Nincs egyébként semmi baj azzal, hogy a 360 inkább „csak” 720p-s, sőt textúrák kidolgozottságban lehet, nem is olyan erős minden esetben a PS3, mint a 360, de mint írtam, a Sony HD-konzolján ÉLESSÉGRE tényleg érezni a különbséget az 1080p-s játékoknál, hogy a menüben manuálisan 720p-re, vagy 1080p-re állítom a gépet, míg a 360-nál kvázi szinte minden esetben ugyanolyan, ezért szerintem a 360 99%-ban 720p-s. Viszont úgy érzem, a PS3 alapból tisztább képet képes a HD-tévékre küldeni, mint a 360 (a PS3-ra mondták annakidején, hogy üvegablak tisztaságú grafikát nyújt), de ez NEM ugyanaz, mint a textúrák részletessége.

Ugyanakkor megjegyzem, hogy mikor egy 1080p-s játékot, pl. a Ridge Racer 7-et egy felsőkategóriás Full HD LCD-n először 1080p-re állítunk, majd 720p-re, akkor természetesen látványos a különbség. Az 1080p sokkal tisztábbnak, és képhibáktól mentesebbnek tűnik. Csakhogy ez nem mérvadó, sőt mondhatnám, hogy összehasonlító példának



parasztvakítás, ugyanis ***ez nem a 720p és 1080p formátumbeli különbségeket mutatja***, pusztán csak azt, hogy a PS3 ilyen hibák árán tud „saját maga”(!) visszaskálázni 720p-re egy 1080p-re optimalizált játékot. A különbség pedig még egy – buta okból kifolyólag még mindig tradicionálisan – 1024x768-as, de kiváló skálázójú HD-Ready 107 cm-es plazmánál is jól észrevehetően megmutatkozik, hogy ugyanazt az 1080p-s PS3 anyagot 720p-re, vagy 1080p-re állítva küldjük a konzolról.

Az igazi összevetés az lenne, ha fognánk két ugyanolyan, felsőkategóriás HD-tévét, melyek közül az egyik 1366x768-as panelű, a másik 1920x1080-as, ám mindkettő jelfeldolgozó rendszere egyező tudású, és mindkettő képes „fogadni” az 1080p-t. Ha ekkor mindkettőre rákötnénk egy komolyabb BD-lejátszót, amelyben egy referencia minőségű Blu-ray pörög, természetesen 1080p-s jellel, na ***AZ lenne egy közvetlen összehasonlítás a HD-Ready vs. Full HD kérdésnél.*** A különbség a látványban korántsem lenne kétszeres, hiába van az utóbbinál elvileg kétszer annyi pixel a panelon, és bizonyos távolságból tényleg nem is látnánk a különbséget (1080i meg 1080p között meg aztán pláne nem, csak hosszú távon nyugtatóbb a „p”). Mások a marketingben használt hangzatos adatok, számok, valamint fantasztikus (vagy inkább parasztvakító?) képjavító opciók, és megint

Audiovizuális mámor

Krisztől

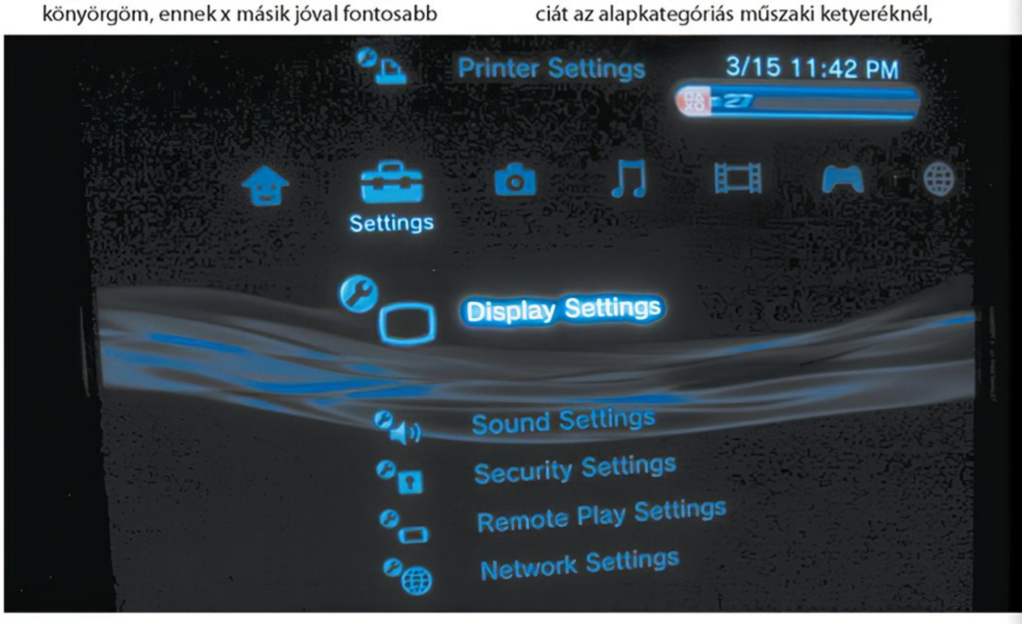




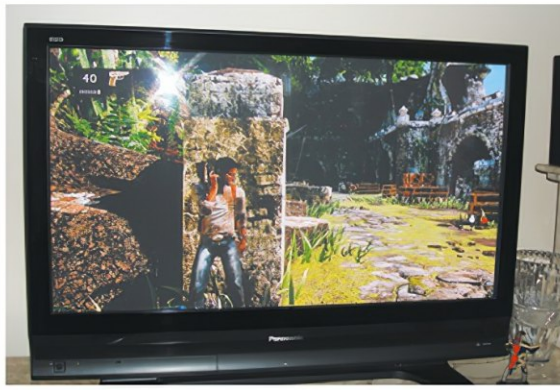
más a realitás.
Konklúzió: ***a renderelt felbontás a játékoknál tehát csak egy érdekesség. Mivel a kérdés itt az, hogy hogyan nyerhetjük a legszebb képet, az számít igazán, hogy milyen formátumra, azaz 720p-re, vagy 1080p-re optimalizálták egy játékot, és HD-tévétől függetlenül is arra érdemes állítani konzolunkat***, azaz mint írtam korábban, a PS3-at automatikusra, a 360-at pedig 720p-re állítsuk, és így 99%-ban be is lőttük a tökéletes utat (annál az 1%-nál pedig úgysem lesz érdemleges a különbség, ha nem a preferált formátumra van állítva a játékgépünk).

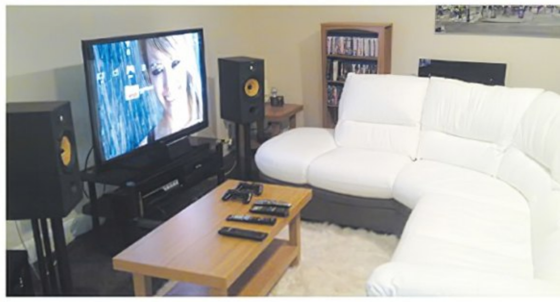
Valószínűleg még hosszú évek után is lesz, akivel vitatkozhatok, hogy miért tartom általános népbutításnak, mikor különböző cégek a termékeik fényezésének érdekében dobálóznak a hangzatos 1080p-s kifejezésekkel, vagy akár a „felhúztuk HD-ba"-maszlaggal. Az igazság az, hogy sokszor már rosszul vagyok ettől az 1080p-mániától, amire akár még azt is foghatnám, hogy minden bizonnyal csak a Blu-ray miatt erőltették bele a játékiparba, és marketinges okokból ültették bele a nép fejébe. Inkább nem írom le – az egyik végletnél – az igazi véleményem az olyan böszmeségekre reagálva, minthogy pl. „amíg nincs valakinek Full HD-tévéje, nem is tudja, milyen lehet a valódi 1080p-s élmény", vagy inkább azt sem ecsetelem – a másik végletnél –, mikor hipermárketekben vagy reklámmagazinokban kis táblákban/rubrikákban leírják, mi a HD definíciója, mire a boldog vásárló rohan hazavinni a készüléket, hogy majd 5-ször nagyobb felbontásban élvezze azt a tévéműsort, ami ráadásul valószínűleg még szebb is volt a korábbi SD-tévéjén.

Önmagában a HD-Ready vs. Full HD-s modellek megítélésben ma már persze kicsit más a helyzet, hiszen nem is olyan rég még kérdés nélkül a HD-Ready high-end plazmákat választottam volna bármelyik Full HD-s csúcsmodell LCD ellenében, sőt az sem volt olyan ritka, hogy akár egy minőségi HD-Ready LCD jobb képminőségről tett tanúbizonyságot, mint egy másik, belépőszintű Full HD-s modell. Ma már mind az LCD-knél, mind pedig a plazmáknál csak az alapmodellek HD-Ready-k, és így – néhány kirívó példától eltekintve – az egyetlen igazi HD-Ready vs. Full HD „összecsapás" a körülbelül azonos áron mozgó HD-Ready plazmák, és az alacsonyabb kategóriás Full HD-s LCD-k között tapasztalható, ahol – bátran állíthatom – a jóval kisebb pixelszámmal bíró „gázos" versenyzőink képminőségben még mindig számos téren mérföldeket vernek „kristályos" barátainkra. Van értelme kierőltetni pl. egy 1080 soros Full HD-panelt, ha az mozgás közben csak max 300-at képes megjeleníteni (gondolok itt az átlagos LCD-panelekre), és számos egyéb hiányossága van? A komolyabb képjavító funkciókat és áramköröket ma már elsősorban egytől-egyig a generáció fejlettebb Full HD-s modelljeire tartogatják, így az adott évi repertoárban evidens, hogy a Full HD-s modellek a „jobbak"; na de könyörgöm, ennek x másik jóval fontosabb oka is van, mint önmagában az, hogy több pixelt képes a panel megjeleníteni. Vagyis egy HD-tévé képminőségének megítélésében a fizikai felbontás a legkevésbé fontos (de azért számít természetesen). Szerencsére az a tendencia ma már szerintem nincsen érvényben, miszerint a 720p-s források jobbak lennének a HD-Ready-tévéken, hiszen a komolyabb áramkörökkel ellátott Full HD-s modellek jelfeldolgozó-rendszere ma már egyben elsőrangú skálázóval is bír. Ugyanakkor sajnos LCD-knél, DVD-lejátszóknál (stb.) is lehetett már tapasztalni azt a szomorú jelenséget, hogy egy minőségi modell vadiúj – pl. 1080p-s – tulajdonságokkal felrótt utódja ugyan – értelemszerűen – VALÓBAN jobb képet adott az 1080p-s adásoknál, ellenben MINDEN más téren romlott, mert kispóroltak bizonyos funkciókat az 1080p javára, nem átlépve a korábbi költségkeretet. Ahelyett, hogy az 1080p-s extra tulajdonságok inkább a korábbi előnyök mellett bővítették volna a repertoárt.
Itt muszáj elfogadnunk egy alapvető tendenciát az alapkategóriás műszaki ketyeréknél,









legyen szó egy alapkategóriás Full HD-s LCD-ről, vagy egy kompakt digitális házimoziról, mégpedig, hogy a legnagyobb hatásfokkal értelemszerűen a csúcsminőségű anyagokkal képesek bánni, a drágább modellekhez képest viszont jóval extrémebb mértékű arányban csökken ezután a gyengébb forrásoknál visszakapott minőség. Így tekintve pedig elsősorban mi lehet akkor a fontosabb: alapvető (kép/hang)minőséget vizsgálni, vagy mindenáron puszta marketinges, hangzatos opciókra ácsingózni? Döntse el mindenki saját maga.

Minden bizonnyal hasonlóan nehéz helyzetben leszek még nagyon sokáig a plazma vs. LCD kérdés kapcsán is, melynél a síkképernyős televíziók gázpaneles képviselőit sokan jó ideje szimplán halott technológiának titulálják. A legtöbben egészen addig nem fogják fel – az LCD-éra agresszív törtetésének és marketingjének köszönhetően –, míg saját maguk meg nem tapasztalják, miért tartom mind a mai napig kiváló alternatívának a PDP paneleket (azaz a plazmákat), és egyenesen herótom van az olyan nevetséges általánosításoktól, mint pl. hogy „filmekhez plazmát, játékokhoz LCD-t" (vagy hogy „bizonyos márkájú" konzolhoz a saját HD-tévéje a legjobb, ami legfeljebb a csúcsmodellre lehet igaz), mert a gyakorlatban ez egyáltalán nem állja meg a helyét. Igen, van olyan LCD, ahol pl. az SD-adások vagy DVD-filmek legjobb esetben is csak a közepes határát súrolják, viszont a minőségi modellek már ezen a téren is kiváló eredményét nyújtanak, HD-ban meg aztán pláne. A plazmák pedig valójában hosszú évek óta kiválóak a játékokhoz, hála többek között gyönyörű kontrasztjuknak, élénk színviláguknak, valamint remek mozgásábrázolásuknak. Ki lehet persze fogni itt is olyan modellt, ami esélyesebb a képhibákra, példának okáért akár a szellemképekre való extrémebb hajlamot tartós ábráknál (van olyan olcsó márka, amit eleve érdemes is kerülni), de nagyon sok komolyabb modelInél mégsem tapasztalni ilyesmit az évek során, akár hosszú heteken át tartó 10-15 órás nonstop GT-zés vagy „forzázás" után sem. Sőt nagyon sok PS3-tulaj választotta annakidején konkrétan a játékokhoz a – akár HD-Ready – plazmáját az LCD-k ellenében, nem véletlenül. Hosszútávon mindig az általános képminőség a legfontosabb (nem feltétlenül a panel technológiája), és csak abszolút másodsorban a fizikai felbontás (a 3D-opció meg aztán pláne csak különlegesség).

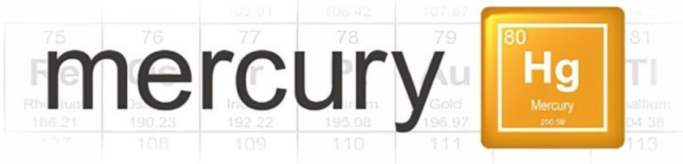
Nem tervezek készüléket venni a közeljövőben, de ha már HD-tévéről van szó, és bátrabban választhatnék, akkor nyilván egy minimum 127 centis Full HD-tévét vennék, ami valószínűleg egy felsőkategóriás high-end plazma lenne, de pl. nagyon is szimpatizálok a Philips 21:9-es, 58 colos (3D-s), 400 Hz-es LED LCD csodájával. Láttam nála jobb képminőségű Panasonic/Samsung plazmát, és Sony vagy Samsung LCD-ben is találnék szerintem jobbat, meg hát közel 1 millió forintért abszolút gazdagságtalan, de az az egyedi 21:9, és a diszkófényes Ambilight veszettül dizájnos és mozis hatású. Viszont személy szerint vásárlási tanácsnál a kérdéshez legtöbbször mindig úgy próbálok hozzáállni, hogy ***1: adott a maximális összeg, 2: a kívánt méret, és akkor ehhez mérten keressük az elérhető legjobb általános képminőséget.*** Ha ez már beleesik a Full HD-s kategóriába, akkor az egy extra plusz, annak akkor örülhetünk. Azon is el lehet persze gondolkodni, hogy pl. egy 127 centis HD-Ready-plazma, vagy egy azonos árú 102 cm-es Full HD-s LCD éri-e meg jobban, ami az igazán érdemleges 1080p-s források tekintetében max 5-10 százaléknyit lenne igazán kihasználva. Abból ugyanis még nagyon kevés van – ebben a generációban legalábbis –, így egyelőre még inkább csak néhány referencia minőségű Blu-ray-filmre korlátozódik, de a Full HD-s jövő természetesen pulzál.



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

PLAYSTATION Network | XBOX LIVE arcade

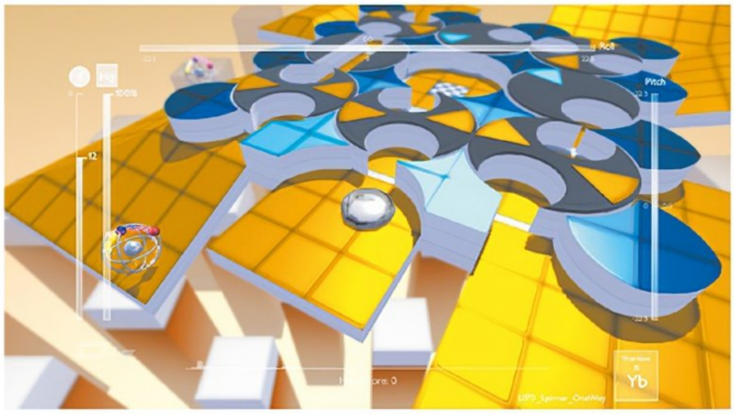
Picachu

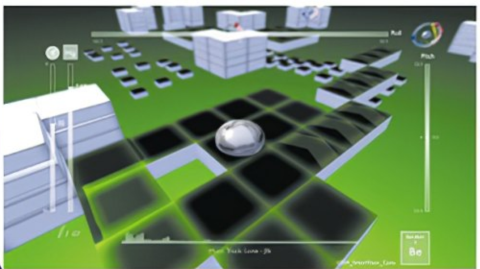


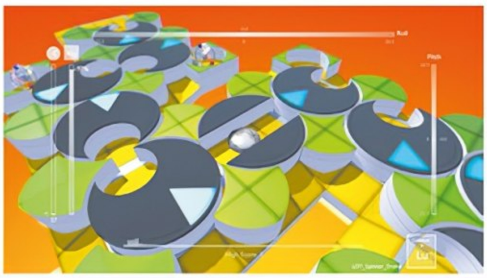
Évekkel ezelőtt bizonyos szempontból tudatosan választottam a főiskolát. Az biztos volt, hogy semmiféle reál tantárggyal nem szeretnék találkozni többet az életben. Aztán a főiskolai évek elszálltak, és sikeresen elkerültek ezek a típusú tudományok…

…egészen mostanáig, amikor régi ellenségem, a kémia került terítékre, csak nem pont abban a formában, ahogyan azt a suliban megszokhattam.

Egy kőkemény logikai játékról van itt szó, amiben egy darabka higanyt kell a célba terelgetnünk. Tulajdonképpen nem is a kémiai elemet irányítjuk, hanem magát az adott pályát. Ha maximális pontot szeretnénk elérni, akkor fontos, hogy az időlimiten belül, útközben az összes molekulát összeszedve, és lehetőleg egészben érjünk célt. Persze benne van a pakliban, hogy csak egy részünk éli meg a szakasz végét, a többi pedig lezuhan a mélybe, mert lehetőségünk van osztódni, ha például egy hegyes tárgyba ütközünk. Erre a képességünkre szükségünk is lesz, mert néha el kell mennünk beszínezni a higanyunkat, de az is megeshet, hogy két eltérő színű pacából a kettő ütköztetésével kell egy harmadik színt kreálnunk. Amilyen könnyű az első pár pálya, olyan nehéz lesz a folytatás; feltéve, ha mind a négy feltételhez tartozó pontértéket meg szeretnénk kaparintani, ami részben azért is fontos, mert egy adott ponthalmaz megszerzése után tudunk csak szintet lépni. Van, hogy nincs fal, ami megfogjon minket, így a mélybe zuhanhatunk. Néha kisebb domborzati elemek borzolják a kedélyeket, főleg, ha két részre szakadt higanyt szeretnénk újra egybeolvasztani. Mágneses erőknek is ki leszünk téve, amik olykor taszítanak, olykor vonzanak. Többek között ezek is dobnak a kihívás erősségén. Összesen 60 pálya vár ránk a periódusos rendszerben, hogy teljesítsük azokat, pluszban még ott vannak a bónusz küldetések, és a challenge mód.
A logika szerelmeseit biztosan leköti az anyag, így nekik érdemes rá beruházni!









PLAYSTATION Network | XBOX LIVE arcade

Picachu



Vasököl. Manapság már presztízs, hogy minden filmnek legyen játékadaptációja, de úgy látom, mostanában az amúgy sem magas színvonalat még lejjebb is viszik. Ez már sejthető abból is, hogy nem dobozos formában jelentetik meg a produktumot, hanem a digitális disztribúcióban látják azt a kevés fantáziát, ami a játékból hiányzik.
Aki esetleg nem ismerné a történetet, annak dióhéjban: a főszereplő Hugh Jackman, az egykori bokszoló, akinek élete romokban hever, hála a 2.5m magas robotharcosok elterjedésének. Pluszban még fia is a nyakára maradt, így, hogy egy kis sikerre és pénzre tegyenek szert, együtt elkezdenek építeni egy bajnokrobotot. A program csakis magára a harcokra szorítkozik, így nem nagyon lesz lehetőségünk a filmszereplőkkel interakcióba lépni.
Egyszerű a dolgunk: verjük agyon a többi robotot a ringben, hogy pénzhez jussunk, amivel felfejleszthetjük a harcosunkat, hogy aztán még könnyebben agyon tudjuk verni az aktuális ellenfelünket. Ez megy három szinten keresztül, teljes monotonitásba tolva ezzel a cuccot – mert én túl nagy kihívást nem nagyon találtam benne. A játékot még megbolondították egy online móddal is, ahol mások robotjait verhetjük agyon, akár csak a folytonos X/A nyomogatásával – és így ennyi. Az E-pénisz növelése érdekében még kiszámolnak egy heti rendszerességgel frissülő eredménylistát is. Tudom, nem sok, de többet ne is várjunk el tőle.
Hogy kinek ajánlanám a játékot? Leginkább senkinek. De tényleg senkinek. Még a trialt se szedjétek le – vagy ha mégis, én előre szóltam!









Sideway™ NEW YORK

Picachu

A kémia után itt egy újabb téma a nem megszokott formájában. Most a platformer játékkategóriáról beszélünk, csak eltérően a hétköznapi Ratchet & Clank-, vagy LittleBigPlanet stílustól.

Játékunk főhőse Nox, az ízig vérig New York-i graffitiművész, aki ahogyan járja a várost, átfesti a konkurens Spray nevezetű ürge tagjeit. Spray nem egyszerű ember, nem egyszerű képességekkel. Hatalmát arra használja fel, hogy Noxot átküldi a 3 dimenziós világból, egyenesen a 2D-s falakra, így emberünk is egy firkává válik. Ezek a falak adják a játék pályáit, ami ezáltal a szíve is a dolognak.

Nagyon jó ötletnek tartom, hogy a készítők nem szabtak korlátot a fantáziájuknak, és nagyon változatosra csinálták a játékot. A külvárosi épületeken át a kínai negyeden keresztül fogjuk bejárni New Yorkot. Elindulunk egy belvárosi bérház falán, ahonnan a tetőrész padlójára kerülünk, így a kép fordul velünk. A klímaberendezések kiálló szerkezetén juthatunk fel a tetőre, az ereszcsatornán lépkedünk lefelé, de az adott épületek oldalán a mindenféle kis kiálló tárgy is a segítségünkre lesz.



A graffitis világban különféle ellenségek, főellenségek armadája nehezíti meg a dolgunkat. A pályák tele vannak összegyűjthető kis cumókkal, amik kitolják az amúgy körülbelül öt órás játék szavatosságát. Lehetőségünk van karakterünk fejlesztésére, amivel az életerőnket, vagy az energiánkat növelhetjük, amik a támadásoknál nyújtanak nekünk segítséget.

Mindent egybevetve, maga a játék egy hétköznapi platformer, ami ugyanazt nyújtja, mint társai, de az érdekes körítés által túlmutat rajtuk és meghozhatja kedvünket, hogy beruházzunk rá. (És még a partnerünk, a Console Corner által forgalmazott SkullCandy is beleinvesztált a progiba, ami egy újabb jó pont a játék mellett!)







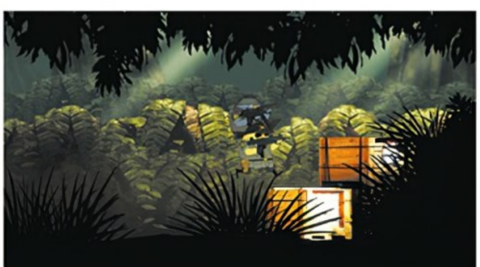
ROCKETBIRDS HARDBOILED CHICKEN

Picachu

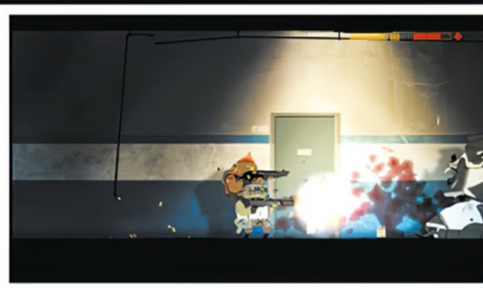
A rovat végére tartogattam nektek a hónap szerintem legjobbjának vélt PSN-játékát. Még 2008-ban jelent meg a Rocketbirds PC-re, ez annak a feltunningolt változata, új karakterekkel, új pályákkal megtoldva.

Történetünk főhőse Hardboiled, akit gyermekkorában rabolt el az ádáz pingvinsereg, Putz vezérrel az élen. (Akik mellesleg a nácik, és a kommunisták keverékei.) Tollas barátunkból kegyetlen gyilkológépet faragtak, és besorozták egy halálosztagba. Éppen békésen irtották a lakosságot, amikor hősünk meglátott egy kamaszcsibét, aki a gyermekkorára emlékeztette. Ekkor jött a felismerés, hogy mennyi madárellenes bűnt követett el. Elhatározta, hogy felhagy ezzel, és megbünteti a pingvinsereg főgonoszát. A feladatunk tehát adott, a hozzá való körítés tökéletes. Kétdimenziós platformjátékról van szó, amiben A-pontból kell eljutni a B-be, lehetőleg egy darabban, minél több totyogó pingvint likvidálva. Többféle fegyver ál a rendelkezésünkre, az egyszerű pisztolytól kezdve az „agykontroll gránátig". Egyszemélyes módban 15 fejezeten kell átverekednünk magunkat, de a készítők gondoltak a kooperatív mód szerelmeseire is: nekik egy 10 fejezetes kampány áll a rendelkezésükre. A játék zenéjét a New World Revolution nevű formáció szerezte. A game iszonyat jó lett, nagyon visszaadja a képzelt világ hangulatát (eszgének különösen ajánlom). Száz szónak is egy a vége, ez a stuff, mind játékélményben, mind grafikában, mind zenében a legjobbat hozza, így kötelező vétel mindenkinek!









Radiant Silvergun

XBOX LIVE arcade

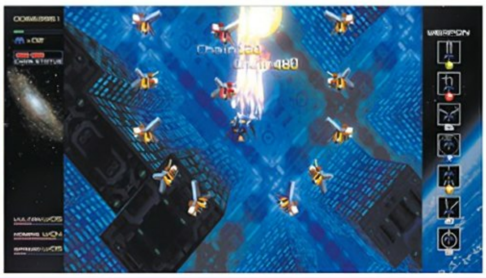
Böjtös Gábor

Amennyiben a Treasure Sega Saturnra megjelent üdvöskéjének címe nem mond semmit, a hiba nem a te készülékedben van, elvégre manapság már a legtöbb játékos nem a klasszikus SHMUP-stíluson nevelkedik, amelybe ez a nagy múltú alkotás is tartozik. Azonban réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban majd' minden játéktermekbe járó siheder ezeken a programokon nőtt fel, és korosztályom elég sok aprót elpazarolt a RS-hoz hasonló lövöldékre. Éppen ezért kellemes meglepetés az Ikaruga előzményének Only on XBLA megjelenése, amely egy régóta jelenlévő űrt igyekszik kitölteni, elvégre a Silvergun (mint azt említettem volt) anno még Saturnra lett kiadva, és talán nem árulok el túl nagy titkot azzal, ha azt mondom, hogy a lemezes változat beszerzése szinte lehetetlen.

Az XBLA-verzió azonban mindenért kárpótol, elvégre a HD-ba húzott külsővel rendelkező program mindent tartalmaz, ami miatt szerettük annakidején, ráadásul a klasszikus alapokból táplálkozó, ám mégis meglehetősen fifikás űrlövölde még az Ikaruga-mentésünkkel is kapcsolatban áll (amennyiben az is megvan, és eleget ökörködtünk vele, meg lehet cserélni a két anyag rendszerét a Radiant javára – avagy kombókkal irthatjuk az ellent), nem utolsó sorban pedig online és offline egyaránt multizhatunk vele. Hatalmas, darabjaikra hulló főellenfelek, óriási lézercsaták, különböző tulajdonságú gyilkoló eszközök (amelyek mind azt várják, hogy megtaláld köztük a neked megfelelőt), és mindehhez nosztalgikus audiovizuális aláfestés dukál, ami ugyan igyekszik lépést tartani a korral, ám látszódik rajta, hogy egy letűnt világ aprólékosan leporolt emléke, ami kicsit setesután igyekszik bizonygatni létjogosultságát. Elvégre a Treasure gyermeke számomra is kellemes pillanatokat idézett, azt azonban nem hagyhatom szó nélkül, hogy precízségében és hangulatában számomra mind egy Ikaruga, mind pedig egy Under Defeat nagyobb élmény. Persze ez csak egy vélemény a sok közül, így ha bírtad a Silvergun-t, most sem hagyhatod ki a letölthető klasszikusok palettájáról.









Rotastic

XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

A címszereplő alkotás minden előzetes információ nélkül vágódott bele a letölthető tartalmakkal teli Arcade-listámba, és igen kellemes meglepetést okozott. A rajzfilmes stílusú grafikával megoldott logikai/ügyességi játék semmi másról nem szól, mint arról, hogy a kötélen lengedező hősünkkel összegyűjtögessük a drágaköveket az egy képernyőnyi pályákon, amelyek először még csak belemelegítenek az irányításba, no meg a játékmenetbe, majd egyre nehezebbekké válnak, míg végül vért izzadva, harsányan káromkodva ülünk a tévé előtt, miközben már órák óta az apró karaktert vezényeljük jobbra-balra, le és fel – közben meg a gép mellett ott sorakoznak a magasan kvalifikált dobozos címek, mint például a Batman, a Rage, vagy a Dark Souls.

De mitől ennyire szuggesztív a Rotastic? Egyszerű a válasz: a stílusosságától és egyszerűségétől. Elvégre az Angry Birds is a szimpla természetességének köszönheti a sikerét, és azt, hogy még az utolsó hajszálunkat kihullatva is ott ülünk előtte, hogy „na még egy pályát, na még egyet, akkor is sikerülni fog, a hétszentségit!". A Rotastic-ben az adja a nehézséget, hogy miközben lengedezünk a zsinegen, egyre több akadály gátolja a mozgásunkat, ami meg ugye a kincsek beszerzéséhez szükségszerű – falak, csapdák, izzó láva, sőt még repkedő szörnyek is megjelennek, amiket elkerülni csak úgy lehet, ha már kenjük-vágjuk a teljesen korrekt irányítást, ami még úgyis adja magát, hogy ritkán teszünk hasonló mozdulatokat a videojátékok világában. Mindezen pozitívumok mellett a Rotastic egy frenetikus multiplayer-opcióval is rendelkezik: névlegesen arról van szó, hogy egyszerre négyen is egymásnak eshetünk, ami nem csak a kincsek hajkurászását jelenti, hanem azt is, hogy emellett agyon szívatjuk a másikat – ugyanis ha bőre engedi valaki a kötelét, mi pedig ugyanabba a kampóba akaszkodunk, mint ahol ő van, csak rövidebbre vett zsineggel, akkor egyszerűen elnyiszáljuk az ellenfelünk kötelét. Sajnos online nem lehet így játszani, ellenben partnerek hiányában botokkal is ökörködhetünk – persze ez nem ugyanolyan jó móka. Stílus, hangulat, jópofa multi, megnyitható karakterek, sok-sok pálya. Kell más? Nem hiszem, így ha felkeltettem az érdeklődésed, ne sajnáld rá a pontokat.









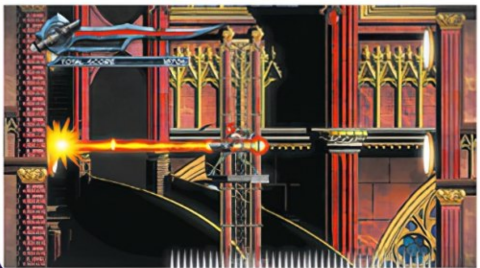
BloodRayne Betrayal

PlayStation Network | XBOX LIVE arcade

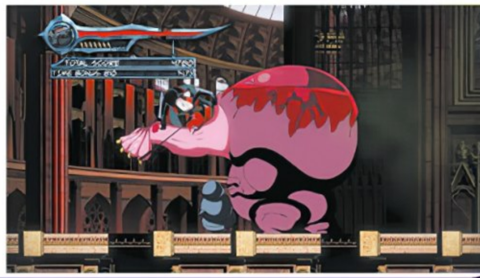
Böjtös Gábor

Bloodrayne… a cím hallatán kellemes emlékek bukkanhatnak fel a videojátékokkal (annyira nem is) régebb óta foglalkozó olvasók fejében, elvégre a félig vámpír, félig ember hősnő fémjelezte sorozat a felejthető filmadaptációs trilógia mellett két egészen korrekt epizódot szült a második PlayStation kínálatába. Természetesen nem csak a címszereplő kebelméretének (ismétlem, nem CSAK) köszönhetően lett közkedvelt a franchise, hanem azért is, mert kifejezetten szórakoztató volt náci katonákat gyilkolni a kis hölgy karjára szerelt pengékkel, miközben össze-vissza lassíthattuk az időt a minél látványosabb akcióorgia elérésének érdekében. Ám változnak az idők, változnak a kedvencek, Bloodrayne pedig hiába is tért vissza, már csak egy letölthető játékos epizódra futotta a Betrayal személyében. A program pedig szinte meg is szabadult minden fő motívumától, miközben szolgai másolatává vált a Castlevania-sorozatnak, így bár a hősnő ugyanaz, és a pengék is megmaradtak, a teljes anyag a metroidvania-játékstílusra lett felépítve. Megyünk előre a vámpírlánnyal a 2D-s pályákon, miközben folyamatosan trancsírozzuk, szanaszét lőjük ellenfeleinket, amelyek a szimpla vámpíroktól kezdve a gusztustalan csúszómászókon át, egészen a hatalmas főellenfelekig minden klisét megtestesítenek, amit csak lehet, pont úgy, ahogy a pályafelépítés is, amely a gótikus helyszínekkel egy az egyben a Castlevaniát másolja, nem is titkolt módon, ezért azon sem lepődünk meg, amikor a pengékkel övezett vékony átjárókban egy madárral tudunk átrepülni – mintha csak a Symphony of the Night denevéres részeit másolták volna le a fejlesztők. Persze nem lenne ezzel baj, elvégre szeretjük (én legalábbis biztosan) a ködös temetői helyszíneket, meg a hatalmas kastélyokat, ahogyan a változatos szörnysereget is, no meg az aprítással, és az azt aláfestő gitárzúzással kísért orgonafutamokkal sincs gond, ám a Betrayal unalmas és ismétlődő. Nincs meg benne az a spiritusz, ami a nagynevű elődöket jellemzi, ráadásul a meglehetősen precíz irányítást megkövetelő játékmenet (csapdák, egyszerre ránk rontó, folyamatosan támadó ellenfelek) is elvérzik, amikor kiderül, hiába is próbálkozunk, sokszor nem az jön össze, amit szeretnénk – sajnos nem a mi hibánkból.









Crysis

PlayStation Network | XBOX LIVE arcade

Böjtös Gábor

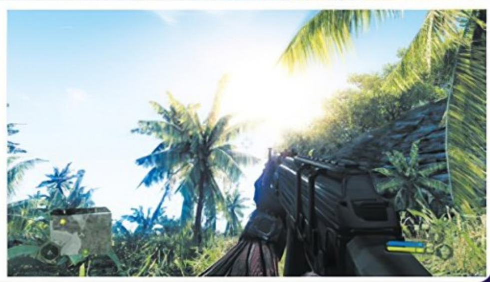
Nem is olyan régen még nagyban örömködhettünk a Crysis második részének konzolos megjelenése miatt, miközben elmorzsoltunk pár könnycseppet, amiért az első rész nem tette tiszteletét a kedvenc masinériáinkra, most pedig, fél évvel később már semmi okunk a szomorkodásra, elvégre az EA meghallgatta imáinkat, és a 360-ra, PS3-ra optimalizált, HD-verzió immáron számunkra is elérhetővé vált. Ugyan a Crysis teljes értékű címként került (kizárólagosan – bolti forgalomban nem kapható) a letölthető kínálatba (közel 3000 forintnak megfelelő összegért), a hatalmas játékdömpingnek köszönhetően már csak ezen rovatban jutott neki hely, de a jó hír attól még nem vesztette érvényét: végre ezt is kipróbálhatjuk. A Crysis egy szabadon bejárható trópusi szigeten kezdi el azt a történetet, amelybe a második résszel már korábban bekapcsolódhattunk, ezért aztán talán senkinek sem okoz meglepetést, hogy a főszereplő Nomad bőrébe bújva kell a pálmafák és bokrok közé húzódva kommandózni, hogy utánajárjunk, mi is történik az ellenség által megszállt szigeten, ahol a már jól ismert tulajdonságainkat kamatoztatva lopakodhatunk (egy bizonyos ideig láthatatlanná téve a hősünket), vagy a szabad akaratnak köszönhetően akár rambóként is tüzelhetünk mindenkire, aki él és mozog.

A grafikai prezentáció még mai szemmel is parádés (a programot nem véletlenül jellemezték meglehetősen sokan egy szimpla technikai demonstrációként) – természetesen változtattak az alapon, és új effekteket tettek bele, hogy a konzolos közönségnek is a maximumot nyújtsa. Nem utolsó sorban pedig sokkal nagyobb szabadságot kapunk, mint a folytatásban (plusz járműhasználatot), ami mondjuk nekem a Far Cry második részében tapasztaltakhoz hasonlóan annyira nem jött be – lehet, a Crysis 2 kicsit zártabb terepeken zajlott, ám ezzel együtt az akció, és a sztori is kerekebbnek és folyamatosabbnak tűnt. A Crysis azonban ettől függetlenül is hatalmas élmény, így a megvásárlása mindenképpen ajánlott (azoknak is, akik anno PC-n már végigjátszották), ahogy a helyhiány miatt nem értékelt Resident Evil: Code Veronica, és a RE 4 HD-változatának vétele is.









Nero – Welcome Reality

(MTA/Mercury)

Előbb-utóbb minden zsáner/szubzsáner/szub-szubzsáner eljut arra a szintre, hogy kitermelje a saját sztárjait. Ezek az emberek olykor csupán egy szűk közönség körében kapnak (esetenként érdemeiktől függetlenül) nagy figyelmet, míg másokat a klasszikus szupersztárokat megközelítő hisztéria övez. Bár a Nero-t csupán két éve kezdték el jegyezni, máris a dubstep legnagyobb nevei között emlegetik őket annak ellenére, hogy a duó (Dan Stephens és Joe Ray) tagjai nem tartoznak a zsáner kulcsfigurái közé, és debüt lemezük se hordozza magában a forradalom csíráját.
Ellenben megvan bennük az a ritka tulajdonság, hogy a műfaj rajongói mellett megszólítsanak olyan popcentrikus egyedeket is, akiknek addigi legmélyebb tánczenei élménye egy bevásárlóközpont ruhaboltjában fél füllel elkapott Tiesto dalban merült ki. Talán pont a közérthetőség kedvéért a Welcome Reality kizárólag már jól bevált panelekből építkezik, aminek eredményeképpen a korongon helyet kapott dalok mindegyike tökéletesen stadium-/fesztiválcentrikus, így ha lehetőségetek van rá, mobiltelefon, illetve körömpiszoknyi beépített hangszórókkal rendelkező notebook helyett rendes hangrendszeren pörgessétek meg az anyagot. Ekkor helyére kerülnek a hatásvadász, epikus kiállások, a nyolcvanas évekből importált hangminták, az olcsó dance bandákra jellemző vokálok/szintifutamok. és az addig mérsékelten ciki valaminek tűnő Nero-project hirtelen működni kezd.



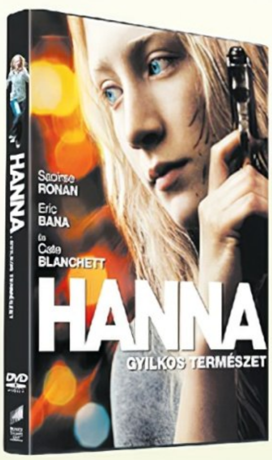
Nero – Welcome Reality
(MTA/Mercury)

Igaz, a más műfajokban való elkalandozás nem mindig jár a legnagyobb sikerrel, a pár évvel ezelőtt csúcson lévő, torzított electro hangzást kihasználó Fugue State, a trance legelhasználtabb kliséit átemelő Guilt, vagy a Jets 1985-ös sikerét feldolgozó Crush on You csiripelős diszkóütemei kivétel nélkül a bűnös élvezet kategóriáját erősítik. A másik oldalon viszont ott van a Prodigy jobb pillanatait felidéző, valóban bombasztikus Doomsday, a nyúlós-nyálas Hall & Oates-sampler okos felhasználásával a '80-as évek és a jelen közé hidat emelő Reaching Out, és a gátlástalanul populáris Promises, melyek halványosan bizonyítják, hogy a srácok nem véletlenül kerültek oda, ahol most vannak…
Azaz a brit kislemezlista csúcsára. Ez utóbbi (Alana Watson közreműködésével felvett) dal a La Roux nevével fémjelzett, az újhullámos electro-pop iskolát idéző felvezetésével, és a refrénben előkerülő dubstep betéttel felvillantja a lehetőségét annak, hogy miképp lehet a két műfaj kombinálásával valami egészen friss hangzású dolgot összehozni, de sajnos a pár félrecsúszott szám kicsit lerontja az összképet. Ha több, efféle pimaszul fülbemászó crossovert sikerült volna az albumra pakolni, most mindenkinek ajánlanám a lemezt, így azonban a dubstep rejtelmeivel most ismerkedőkön kívül leginkább azok fognak vele jól járni, akiket nem érdekel, mi volt tegnapelőtt, és hogy mi lesz holnapután.

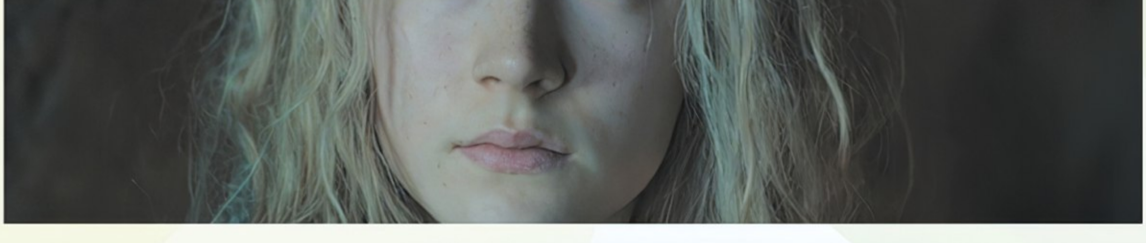
Hanna – Gyilkos természet

Hanna

Lehet, bennem van a hiba, de amikor először hallottam, hogy a Büszkeség és balítélet, illetve a Vágy és vezeklés szerelmi drámáinak direktora, Joe Wright lolitás bérgyilkos sztorit rendez, lelki szemeim előtt rögtön felrémlett egy minimalista dráma, ahol a gyilkolás ezer formájában jártas címszereplő kislány hosszas párbeszédeket folytat a finn vadon közepén az ősembernek álcázott Eric Banával. Ám legnagyobb szerencsémre egy rövid bevezetés után a film rögvest stílust és sebességet vált, és az állatprémekbe öltözött kislány hófödte tájak helyett máris egy titokzatos intézményben van, ahol a titkosszolgálat faggatja az apjáról, aki történetesen egy dezertált ügynök. Sajnos Hanna fogva tartói elkövetik azt a hibát, hogy hülyének nézik a tejfölszőke hajú kislányt, amit ő szépen ki is használ, és a bázis katonáinak nagy részét ártalmatlanná téve megszökik a szigorúan őrzött komplexumból. Az egyre gyarapodó kémfilmes elemek ellenére a cselekmény itt hirtelen átvált egy családi vígjátékba oltott road movie-ba, melyben az izolációban felnőtt lány első ízben ismerkedik meg a külvilággal, amit persze félbeszakítanak a pörgős akciójelenetek, és a legváratlanabb pillanatokba beszúrt kísérleti filmes elemek.
Wright alkotásának előképeit cseppet sem nehéz felfedezni a közelmúlt produkcióiban (a sok futkározás A lé meg a Lolát idézi, az érzelmileg éretlen gyilkológép főszereplő akár Az ötödik elemből is kiléphetett volna, az akciórészeket mintha csak a Bourne-franchise részeiből szedték volna elő, a bérgyilkos kiképzést kapó kislány pedig a Léon a profi központi motívuma), de a direktor ezen darabokat olyan ügyesen vágja ki és illeszti kollázsba a saját ízlése szerint, hogy azzal sikerül elkerülnie, hogy a sok indirekt idézet miatt magába roskadjon a film. Sőt még olyan finomságokra is futotta, mint a Wilhelm Grimm-emlékmúzeumban zajló végső leszámolás, ahol a pisztolyt tartó negatív figura egy farkas szájából sétál elő és tartja sakkban az ártatlan és fegyvertelen „Piroskát".
A jelenetek hatásosságában persze óriási szerepe van Saoirse Ronannak, aki már puszta jelenlétével szinte hipnotizálja a nézőt, emellett egyformán képes hiteles maradni a nyakak elroppantása, és az első (majdnem) csók begyűjtése során is. Cate Blanchett és Tom Hollander ellenben néha olyanok, mintha önmaguk karikatúráját alakítanák, de ez egy efféle vállaltan önironikus film esetében még elmegy. Nem esett még szó a Chemical Brothers által komponált aláfestő zenéről, pedig a srácok igazán kitettek magukért, és a tőlük megszokott magas minőségű acides vartyogásokkal tették igazán felejthetetlenné a látottakat (a menekülős szekvencia egy konkrét videoklipnek is simán elmenne). Akár egy mozgóképes mashup, a Hanna más alkotásokból csipegeti le a legjobb dolgokat, és addig mixeli azokat, míg az eredmény nem hordozza magában az újdonság illúzióját. Ezt a bűvésztrükköt azonban mindenki csak a saját felelősségére leplezze le, mert azzal egy igazán különleges moziélménytől fosztja meg magát.



Hanna – Gyilkos természet (Hanna)
Műfaj: Akció/dráma/road movie/művészfilm, meg a többi
Rendező: Joe Wright
Szereplők: Saoirse Ronan, Cate Blanchett, Eric Bana, Tom Hollander
DVD-forgalmazó: InterCom

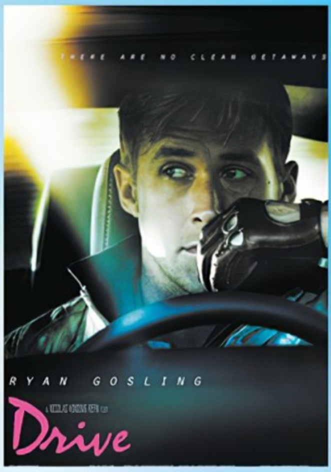


Drive – Gázt!

Drive

Úgy néz ki, 2011-re Ryan Gosling megkerülhetetlen szereplőjévé vált a szélesebb közönség által is fogyasztható, amerikai függetlenfilmes közegnek. Mindez nem semmi teljesítmény egy olyan színésztől, akinek egy alulértékelt romantikus limonádé hozta meg az ismertséget (Szerelmünk lapjai), és a cukortól csöpögő zsánerbe való beleragadást elkerülve alig pár év alatt, jól megválasztott szerepek segítségével építette fel a karrierjét, olyan kritikai sikerekben, mint a Fél Nelson, a Plasztik szerelem, vagy a nálunk idén augusztusban moziba került Blue Valentine. Gosling láthatólag nem hajlandó egyik műfaj mellett sem letenni a voksát, így a csontig hatoló párkapcsolati dráma után egy nem hagyományos sémákból építkező akciófilmben vállalt főszerepet, amit az a Nicolas Winding Refn rendezett, akinek eddig jószerivel csak a félresikerült mivolta ellenére is a kritikusok szinte egyöntetű csodálatát kivívó Bronson című fikciós dokumentumfilmjét ismerhettük. Hogy ez a dán fickó miként kerülhetett egy efféle produkció közelébe, az számomra meglehetősen rejtélyes, de állítólag Gosling személyesen ragaszkodott a rendezőhöz, és milyen jól tette...
A többnyire saját maga által írt forgatókönyvekből építkező filmes olyan jó érzékkel vitte gyöngyvászonra James Sallis 2005-ös regényét, mintha a mások műveinek adaptálása teljesen természetes lenne számára. A Drive papíron nem ígér sokat, hiszen a történet rövid összefoglalása (és a félrevezető magyar cím) egy Halálos iramban-epizódból sem lógna ki. A sztori névtelen főhőse nappal egy autószerelő műhelyben dolgozik, illetve emellett kaszkadőrként kamatoztatja tehetségét, éjszakánként pedig a lóbőr húzása helyett rablásoknál segédkezik, mint sofőr, amiben nem jelent hátrányt, hogy egész Los Angelest úgy ismeri, mint a tenyerét. A szerviz főnöke azonban mer még nagyobbat álmodni, és a versenypályán használná ki alkalmazottjának nem mindennapi adottságait, azonban egy ütős verda összeállításához sok pénz kell, és belép a képbe a szerelem is Irene képében, csak hogy végleg összekuszálódjanak a dolgok. Aki óriási, áll leejtő csavarokat vár a szinopszis alapján, az csalódni fog, a Drive ugyanis tényleg olyan egyszerű, mint amilyennek tűnik, de pont ebben rejlik a legnagyobb ereje is. A hetvenes és nyolcvanas évek autós üldözései előtt tisztelgő alap mellé beillesztett bűnfilmes és drámai elemek pont annyi mélységet adnak az alkotásnak, hogy a multiplex-generáció ne unja el magát, és a vásznon szabályos időközönként elszabaduló erőszak is van a maga brutalitásában annyira szofisztikált, hogy a művészfilmek rajongói ne fordítsák el öccögve a fejüket. A visszafogott, ízléses rendezés mellett azonban legalább ennyire fontos Gosling, aki nélkül egészen biztosan nem működne ilyen olajozottan a Drive gépezete. Az általa alakított karakternek nincs múltja, ami kísérthetné, csupán halkan teszi a dolgát, éppen azt, amit a három foglalkozás közül az aktuális megkíván, fenyegetései így először csupán üres fecsegésnek tűnnek, aztán mikor belendül, törnek a csontok, mi meg csak ámulunk hogyan képes ugyanez az életveszélyes figura teljesen nyugodtan rajzfilmet nézni Irene fiával. Az ehhez hasonló pillanatok miatt válik a Drive-ból igazán emlékezetes mozi, melynek hatása a vetítőterem sötétjéből kilépve sem múlik el, hanem szinte észrevétlenül a látottak többszöri átgondolására buzdítja a nézőt, és ha egy mozi ilyesmire képes, az véleményem szerint már önmagában rentábilissá teszi a jegyvásárlásra fordított összeget.



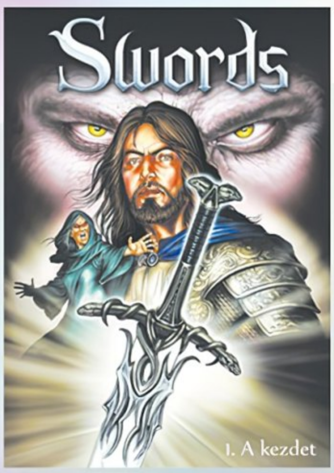


Drive – Gázt!
(Drive)
Műfaj: Akció/szerelmi dráma
Rendező: Nicolas Winding Refn
Szereplők: Ryan Gosling, Bryan Cranston, Albert Brooks, Ron Perlman
Forgalmazó: Fórum Hungary

Nemeskéri Attila, Szendrei Tibor : Swords 1. A kezdet

Phantom Shock Kft.

Mindig jó érzés, ha egy új, magyar képregényről számolhatunk be, a Swords esetében pedig külön öröm, hogy a nyomtatott sajtó, és a könyvpiac hanyatlásának ellenére a fő hangsúlyt kapó digitális terjesztés mellett a kiadvány fizikai formátumban is megjelenésre került a gyűjtők, illetve a tágas könyvespolccal rendelkező olvasók legnagyobb örömére. A klasszikus fantasy eszköztárból bőségesen merítő, Nemeskéri Attila által megálmodott sztori kellemesen indul, kezdetben leginkább csak finoman sejteti a jövőbeli eseményeket, de hát egy felvezető epizódnak tulajdonképpen ez is volna a dolga. Izgalmakban márpedig az eddig látottak alapján nem lesz hiány (erre utal az utolsó oldal cliffhangere is), a szálak külön-külön is ígéretesnek tűnnek, kellő szakértelemmel egybegyúrva pedig egy igazán epikus történet bontakozhat ki belőlük.
A szereplőgárdában helyet kapott a zsáner több kedvelt alakja is: a bizonyítási vágyban égő őrpárostól, a rejtélyes küldetésről családjához hazatérő hősön, illetve a megszállt gyógyító karakterén át, egészen a fiatal, ám ördögi hatalommal bíró lányig – akikről a kiadvány internetes oldalán (swords.hu) lehet némi háttérinformációhoz jutni. Ide már csak azért is érdemes ellátogatni, mivel a dolgok közepébe vágó felütés után a figurákról, illetve a köztük húzódó viszonyrendszerről nem igen kapunk konkrét magyarázatot. Természetesen a weblapról érhető el a roppant barátságos kezelőfelülettel felvértezett digitális verzió is, és itt jegyezném meg, mennyire szimpatikus, hogy a nyomtatott kiadásból szinte teljes egészében hiányoznak a reklámok, ami egyértelműen jelzi, hogy ezt a projectet képregényrajongók készítették képregényrajongók számára.
Ehhez mérten a kötet külcsínére is láthatólag rengeteg időt és energiát fordítottak, aminek meg is van az eredménye, hiszen Szendrei Tibor rajzai pompásan festenek a kiemelkedő minőségű, fényes lapokon. Mivel a képregény ára roppant kedvezőnek mondható az általa képviselt nívóhoz képest, mindenkit arra buzdítanék, hogy akár fizikális, akár digitális formában, de mindenképpen szerezze be az első részt, hogy biztosítva legyen a tervek szerint negyedévente megjelenő folytatás(ok) sorsa. Így hát nem is maradt más hátra, mint hogy ti is kardot ragadjatok, ezzel is segítve a rend szövetségének megvédését az alattomosan beszivárgó sötétségtől...



Nemeskéri Attila, Szendrei Tibor : Swords 1. A kezdet (Phantom Shock Kft)

Sziasztok! Az elmúlt egy hónap úgy telt el, mintha nem is lett volna. Kijött az előző szám, amit egy hét nyugi követett, majd elkezdtek áramlani a friss címek, és utána egybefolynak a dolgok, nem emlékszem semmire, csak most tűnik fel, hogy a lapzárta napja van, és 38 fokos lázzal agyalok azon, mit is írjak le ide. Mindenesetre olybá' tűnik, nektek is hasonlóan gyorsan szaladt el ez az időszak, hiszen alig érkezett be levél, remélem, nem a Rémkoppantók vitték el a társaságot. Persze aki írt, annak nagyon köszönjük, hogy megosztotta velünk a gondolatait, amelyekre természetesen válaszolgatunk is… BG

(Na most már nem csak végképp elmúlt a nyár, és szinte észre sem vettem, hogy már ősz van, de lassan itt a tél is, remek. Mondjuk teljesen mindegy, mert még mindig csak a melóban és edzésben vagyok elmerülve, de azért talán jót tett egy kis GOW 3 „kikapcsolódás", most meg egy kis Forza 4. „Rohan az idő", vagy csak mi lassultunk be, nem tudom. Na de nem akarom ezt a „változnak az idők", meg „öregszünk" sablont lökni, nézzük inkább a friss termést. Krisz)

Szevasztok Gamer Arcok!

A kedves szerkesztő bácsik ismét egy remek, és elgondolkodtató témával rukkoltak elő, mely megmozgatott néhány rozsdás alkatrészt a bukszimban. ***(Hallom a fogaskerekek hangját. :) BG)*** Úgy gondolom, hogy a videojátékoknak nincs negatív hatása az emberre, csak a média fújja fel a dolgot. Milyen érdekes, hogy nem hallunk a hírekben alkoholistákról, és drogfüggőkről minden nap. *(Mondjuk én őrült tömeggyilkos videojátékosokról sem hallok minden nap a hírekben. K)* Miért? Mert már megszokott szenvedélybetegséggé váltak. Az ember akkor válik valami rabjává, mikor a belső világa megingott, illetve nincs is neki. Amint valakinek egészséges ezen világa, van rendes élete, mindennek határt tud szabni az akaraterejével. Ki kell mozdulni a "játékos" világból, amint már az ismerőseink is úgy érzik, hogy bekebelez minket. Élni kell az életet, emberekkel kell kapcsolatot teremteni, és máris másodlagossá válik a szenvedélyünk. *(Igazi Zen bölcs vagy, de már túl sok ezoterikus – „hogyan éljünk boldogan" – könyvet láttam. K)* Nekem is volt egy korszakom, amikor nem lehetett kirobbantani a készülék elől, melyből egy egész nyáron át tartó tiltás húzott ki (megbuktam matekból:D). Szabályosan kényszerítve lettem, hogy lépjek ki a valóságba, és meg is lett a hatása. *(Valós, meg virtuális világon való filozofálgatás helyett röviden és tömören: rád parancsoltak, hogy kanapén döglés helyett „TANULJ"! K)* Oldalakat tudnék írni a témáról, de rövidre fogom. Összességében, ha rendben van a neveltetésünk (megtanították, hogy ez csak hobbi), szociális hátterünk (vannak barátaink), és belső világunk (akaraterő), akkor nem válhatunk semmi rabjává. *(Akkor miért válik mindenki egy életen át a pimasz miniszoknyák és dekoltázsok rabjává? K)* (A videojáték az egyik legjobb hobbi a világon, és a mai technika megengedi, hogy ezen keresztül szocializálódjunk (online gaming), amitől még jobban kialakulhat a függőség. Játszunk, de szabjunk határt a dolgoknak, és ne felejtsünk el élni! :) *(Ámen! K)*

Zoliqa

(Zoliqa, köszönjük… az a helyzet, hogy mindig egyszerűbb erre-arra – videojátékokra, filmekre, zenékre – kenni a felelősséget, mintsem szembenézni a hibákkal: úgymint a gyerek elhanyagolása, az egészséges gondolatok megosztása, illetve annak bemutatása és elmagyarázása, hogy mi a különbség a fantázia, a virtuális-/filmes valóság, és a realitás között. Ehelyett jön mindig a mutogatás, meg az ordibálás, pedig csak gondolkodni kéne. Megjegyzem, jogosan hozod fel az alkoholt, meg a drogokat, hiszen azok tényleg komolyan megváltoztatják az embert, és a használatuknál lehet melletted bárki, nagy eséllyel az sem fog segíteni. Lezárva a dolgot, a videojáték szerintem nem veszélyes, csak kezeljük helyén. Ha egy játékos lövöldözni kezd, vagy annyira túlzásba viszi a hobbiját, hogy belehal, az kábé százezerből-millióból egy, így nem is faktor a mennyiségű értékük, ellenben szenzációnak jó alapot nyújtanak a pletykalapok és pletykaműsorok számára. Ez van. BG)

Sziasztok!

Nem annyira a következő témához, hanem más dologgal kapcsolatban ragadtam billentyűzetet. Nemrég nagy unalmamban előkotortam az 576kbyte dvd-t (tudjátok, amin rajta van az összes régi 576) és annyira elmondhatatlanul jó érzés volt, ahogy előtört belőlem a nosztalgia hangulata! Azok az újságok még tényleg egy életstílust képviseltek. Imádtam azokat az időket, igaz akkor még nagyon fiatalka voltam így sokszor csak 3-4 havonta tudtam összespórolni annyi pénzt, hogy meg tudjak venni egy újságot, de amikor végre sikerült az újságosnál megkaparintanom egyet emlékszem alig vártam, hogy belelapozhassak és ámulhassak a szuperebbnél szuperebb játékokon. Igaz akkoriban egy 486-osunk volt otthon a tesómmal és akkor tájt kezdtek megjelenni azok a játékok, amikhez már pentium kellett. Mindig keservesen pillantottam le az értékelőbox aljára, ahol már láttam is az ajánlott konfiguráció mellett virítani az elérhetetlen pentium 75 vagy 90 feliratot :D. Ami azonban nagyon szemet szúrt akár az Konzol Magazinhoz képest is, hogy valahogy sokkal frappánsabban és szórakoztatóbban írtak az olvasók anno a csevegőbe, mint most a Konzoltációba. Persze ez leginkább mi, olvasók hibája és nem is értem, hogy mi történt abban a 10-15 évben, hogy már nem tudunk olyanokat írni. Komolyan mondom, hogy sokszor végig röhögtem őket miközben olvastam! Úgy gondolom, nekem már egy újság sem fog tudni olyan érzelmeket kelteni bennem, mint az akkori 576-ok. Azonban ez egyáltalán nem a ti hibátok, hiszen valószínűleg azért érzek így, mert azok az idők a gyerekkorom legszebb éveivel vannak egybe szövődve és gondolom sok 9-10-15 éves srácnak fogja ennyi idő távlatából ugyanazt jelenteni a Konzol Magazin, mint akkor nekem az 576. *(Hát ja, a nosztalgia sok mindent megszépít. K)* Ezzel a gondolattal zárnám is soraim és kívánom nektek, hogy érjétek el azt a szintet, hogy ti is egy generáció legszebb emlékei közé emelkedjetek!

Üdvözlettel: desolator (Tóth Ádám)

(A világ változik, és ez sajnos a leírtakkal kapcsolatban is igaz. Annyi minden történik, annyi jó játék jelenik meg, annyi mindenen el lehetne elmélkedni, és a felmerülő gondolatokat pedig meg lehetne osztani egymással… átlagban mégis alig jön levél, és sok azok közül is egy sablont képvisel – tisztelet a kivételnek! Nagyon szeretném, ha a Konzoltáció olyan lenne, mint a régi levelező rovatok, de ez leginkább rajtatok múlik. Ahogy már írtam, kérdezzetek, beszélgessetek, hozzatok új ötleteket, elmélkedjünk és dumálgassunk együtt. Én speciel marhára kíváncsi vagyok az élményeitekre, vagy a videojátékon kívüli dolgaitokra, de ha nem osztjátok ezt meg, nem rángathatom ki senkiből sem egy csípőfogóval. BG)

Hellomi! *(Hellomi… BG)*

Nem bírom tovább! A legutóbbi konzoltáció elolvasása, és többszöri újraolvasás után elhatároztam, hogy megszánlak titeket ismét (már másodszor!). Jelen levelemmel a csevi színvonalát fogom növelni, mert úgy látom nem túl népszerű ez a "rovat" az elmúlt időszakban. Hogy miért gondolom így? Ad egy, kettő db irományt is bekerült egy emberkétől a csevibe (WTF?). Ad kettő, mindig sírtok, mint valami távoli rokon (ált. nagyszülők, rulez bírjuk őket), hogy írjon már nektek valaki. *(Én nem szoktam sírni senki előtt, maximum otthon egyedül az alvó-párnácskámon, de az az én magánügyem. K)* ***(Meg a vállamon, ami meg az én ügyem, mert drága a mosoda. :) BG)*** Először is grat az újsághoz! Minden hibája ellenére jó, mert a régi magazinotok szellemét idézi, és ez a lényeg! *(„Régi magazinunk"? Azért ez így nem túl pontos megfogalmazás, max egy régi magazin személyes hangvételű szelleméhez „hasonló" (direkt), ahol közülünk páran írtak anno, de a Konzol magazinnak saját egyedi stílusa van. K)* Nem kell ide kétemberes tesztelés, vagy jobb képelrendezés, sőt talán még pontszám rovat sem! Örömmel olvastam NikoN Papa levelét az előző számban. Jó tudni, hogy nem csak én állok így a dolgokkal, igenis a régebbi játékok is lehetnek jók, még ma is. Eszembe is jutott mikor a MSG4 végigvitele után töltöttem le az első részt. Egy szóval jellemezném az érzelmeimet, innováció. 1998-ból! Még ma is fejlettebb ez a játék, némely mai darabnál. *(Az MGS-el én is elfogult vagyok… de nem tudom, az akkori klasszikusok közül hányat tudnék most elsőre, fullos élvezettel végigtolni, szóval a nosztalgia itt is nagy úr. K)* Na de nem akarok súlyos sorokat elvenni a beszólásaitoktól :) ezért írok az aktuális témához is valamit. Hol a határ? Három szabályom van erre: 1. Ne halj éhen a gép előtt. 2. Ne játssz a szociális kapcsolataid rovására (szülők, barátnő, feleség, kutya, macska, képzeletbeli barátok stb.) 3. Első a munka aztán a szórakozás. Nap mint nap olvasni gép előtt éhen haló fanatikusokról. Mi ez bazz? IQ fighter looserek. Komolyan mondom, nem értem őket. Wake up Neo, this is the real wold! Asszem ennyi elég is lesz most belőlem, mert még a végén felkértek fiktív levelek irkálására ;) miqla voltam, vagyok, leszek, hű olvasótok! Tengermély tisztelettel!

(Köszönjük, igyekszünk. BG)

Szegasztok!

Gyűlölöm ezt a mostani politikai helyzetet, ami van! Mindegyik párt egymásra mutogat, de közben semmit nem tesznek le az asztalra! *(Egy kis politika?? Nocsak! K)* Kéne egy új párt, és nem rég hallottam, hogy Németországban bejutott a német parlamentbe egy "Kalóz-párt", szóval mi lenne, ha mi meg megalapítanánk a "Magyar Konzol Pártot"? Pártelnöknek elmenne Rbaly, Külügyminiszternek

Martin, Oktatási Miniszternek Szasa, Gazdasági Miniszternek Dzsek, Egészségügyi Miniszternek Petúnia. A Miniszterelnöki posztot természetesen Krisz töltené be, persze csak ha akarja, más különben pedig Sportügy Miniszter lenne belőle. *(Az a baj, hogy bármelyik miniszteri posztot betölthetném, szóval lennének itt viták bőven. K)* ***(Úgy érzem, egyből megalakult a Kirsztián-párt, amely háromharmados többséggel irányítja a Parlamentet. Nem kell ide több miniszter. :) BG)*** Köztársasági Elnöknek pedig Veres Miki tökéletes lenne. Programjaink közt lenne a videójátékok fellendítése Magyarországon (a kereskedelmi csatornáknak kötelezővé tennénk, hogy egy nap minimum 8 videójáték reklámot adjanak le), a PS Store behozása Magyarországra, egy saját "Játék Be kategarizáló Bizottság" létrehozása a felnőttek számára és Jack Thompson nemzetközi bűnözővé való elrendelése. Persze magát az ország gazdaságát is gatyába ráznánk (lefoglaljuk a "régi nagy pártok" vagyonait és abból visszavásároljuk a cukor gyárakat amiket eladtak). Nos, mit szóltok hozzá? *(Nos, kezdetnek az is megtenné a cél érdekében, ha 100-szor anynyian vennének eredeti játékot, majd megtanulnák rövid o-val írni a videóóójátékot. K)*
(Ne is hallgassatok Krisz gonosz ikertestvérére. A kötelező dolgok közé bevezetném a Shadow of the Colossus végigjátszását, amit senki sem hagyhatna ki. Mert jó. Mert tele van érzelmekkel. Hagyjuk, csak ömlengenék. BG)

Mangekyo022



Először ragadnék "tollat" hogy kifejtsem véleményem egy adott témáról, magazinotokban olvastam először róla és nem akartam hinni a szememnek.
Meglepődésem/csalódottságom oka az új Brothers in Arms volt, ugyanis anno Hells Highway folytatásról beszéltek,élvezetesre sikerült előző epizód,grafika rendben volt,sztori is (bár néhol eléggé morális kérdéseket feszegetett,nekem speciel ezért is tetszett,(sokaknak nem)mivel nem sok akkori FPS foglalkozott a katonák életével,csupán az ölj,ölj,foglald el,semmisítsd meg volt a lényeg.) ,a csapat tagjainak kijelölése,mozgatása már védjegyévé vált a sorozatnak. Számos prezentációhoz "szerződtettek" igazi katonákat,akik megerősítették hogy igen ők is így látják,milyen jó, élvezték a játékot.(jó tudom, mertek volna mást mondani)
Erre...az új epizódban minden eddigi komolyságot,szereplőket, és ezzel együtt gondolom sok segítőt is (legalábbis én nem hiszem hogy a medvecsapdát éltetnék a közönség előtt hogy milyen szépen csapódik és mily realisztikus :D) szétszednek hogy belevághassanak egy újba,ami egyáltalán nem biztos hogy sikerre van ítélve.
Véleményem szerint maradni kéne legalább itt a harmadik birodalom témánál, ugyanis nincs akkora táboruk(főleg multi miatt szvsz) és gondolom pénzük se, mint a EA-nek vagy Activision-nek. Azok a sorozatok már áttértek a modern korba (közeli jövőbe), DE akiket megfertőzött anno a Bia: RtH-en, Call of Duty vagy akár Moh:Allied Assault(mindenekfelett) hangulata,azok igen is igénylik hogy Mosin-nal csattogtathassanak és Stielhandgrenade repüljön a fejük fölött.
Tudom sokan úgy vannak vele hogy lerágott csont, de akkor gondoljuk át és számoljuk össze hogy mostanában mennyi JÓ ilyen témájú és Nextgen grafikájú FPS játék jött ki konzolra.. (Bia(2008), Cod:Waw,letölthetőbe meg BF1943,PS3-ra Moh:Frontline) és ennyi.. sajnos.
Összességében azért mégis várom mert egyik kedvenc játékom "folytatása" lesz,de remélem hogy ez csak egy vakvágány és titokban azért már fejlesztik az új játékukat :)
(Részemről tényleg sajnálom, hogy sorra áttértek a modernkori hadviselés szcenáriójára, ahol ugyan voltak pofás darabok is, de majd idővel valóban visszajöhetnének a jó öreg II. VH-s darabok. Talán a következő genben ez újra divatba jön. K)
(Na ja, anno az volt a baj, hogy túl sok a második világháborús anyag, most meg mindenhonnan a modern hadviselés folyik. Megint átestünk volna a ló túloldalára? Pedig csak egy egészséges egyensúlyt kellene fenntartani. BG)
Ha már írok akkor az újságról is kifejteném a véleményem, nagyon tetszik a felépítése, a házimozis,TV-vel foglalkozó rész nagyon érdekes,sok új dolgot tudtam meg, a rejtélyekkel foglalkozó cikkeitekből el tudnék olvasni egy könyvnyit, annyira jól össze van rakva, és egyénileg más-más gondolatok/összeesküvés elméletek jutnak eszünkbe. Játéktesztek pontszámával elégedett vagyok,mindig kellő indoklást fűztök hozzá, és 90%-ba én is így gondolom az adott pontokat. Poháralátét díj nagy röhögésre késztetett,nagyon találó név, kíváncsi lennék ki találhatta ki. :D ***(Jelentem, én voltam… BG)*** Címlapjaitok nagyon jól el vannak találva,külön öröm volt számomra mikor az újságos nő kérdezte hogy "LEGO-s kalózos vagy sérült nőset kérsz?". ***(Erre te: „Sérült nőset, meg akarom gyógyítani!". Ne is tagadd. :) BG)***
Amit viszont hiányolok nagyon, az a következő szám megjelenési ideje, jó lenne szerintem ha az utolsó oldalra egy kisebb logóként vagy szövegbuborékba fel lenne tüntetve a dátum,bár,mentségetekre legyen mondva hogy online egyből szóltok hogyha készen van. *(Hát ja, nem jósok vagyunk. K)* Emellett jó lenne egy "megjelenési lista" ami egy oszlopba összeszedve megjelenítené a játékok várható megjelenési dátumát. *(Ez sem kivitelezhető így egyben, méghozzá különböző okokból. Pl. ki dönti el, melyik csak külföldön kapható játékot rendeljük majd be tesztelésre, és melyiket nem? K)*
Teljesen meg vagyok elégedve az újsággal, és ami negatívumokat írtam azok nagyon kicsi dolgok, csupán kényelmi szempont mindegyik :) Így tovább,

Üdvözlettel Rawlings

Ismételten köszönjük a véleményeket, Rawlings atyának is (ha jól sejtem, némi Clive Barkeres légkör most befigyelt – Jericho). No, és akkor most tényleg csapjunk egy kicsit oda. Annyi remek játék jelent meg, annyi halált okozhatott a Dark Souls, annyi izgalmas pillanatunk volt a Denevéremberrel. Biztosan nektek is van hasonló élményetek. Vagy biztosan volt olyan szakítások, amikor az asszonypajtás fogta a halálosan féltett gyűjteményt, és kivágta azt az ablakon. Vagy valami hasonló. Tudásszomjam csillapíthatatlan, szóval fiúk, lányok, mindent bele! Jó játékot, jó szórakozást, jó olvasgatást, a leveleket pedig küldjétek szorgalmasan!:) Szevasztok, egy hónap múlva jövünk!
***BG és** Krisz*



EVERYTHING AT STAKE. EVERYONE AT RISK.
BATMAN
ARKHAM CITY
2011. október 21. /PS3® és XBOX360®/
2011. november /PC/
BATMANARKHAMCITY.COM
Forgalmazza a CNG.HU
BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
BATMAN and all characters, their distinctive likeness, and related elements are trademarks of DC Comics © 2011. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
16
www.pegi.info